#342 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

BIJNA 30 JAAR PU!



WWW.PU.NL

FEB 2023

BP € 7,75



FORSPOKEN

MAGIE BOVEN ALLES

TLOU: DE TROUWSTE GAME-ADAPTATIE TOT NU TOE GECHECKT • KEN LEVINE MAAKT GEWOON WEER EEN BIOSHOCK • SPOOKY COMBAT MET DE MYTHIC GHOSTBUSTERS • MIJMERINGEN IN DE WOESTIJN: GAMERS ZIJN AVONTURIERS EN NOMADEN • AZIE IS DE TOPGAMEBESTEMMING VAN 2023 • KRATOS VS JEZUS • DE TERUGKEER VAN DE GOD-LIKE ROGUE-LIKE



RE SHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)





\+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Chaos met Wanda



Ben Midnight Suns helemaal opnieuw begonnen op de PS5 na m'n playthrough op de PC voor de review, want waarom de fuck niet. Inmiddels ben ik alweer zo ver in deze fantastische game dat de machtige Scarlet Witch zich bij m'n superheldgelederen heeft gevoegd, wat wel een momentje was hoor. Welkom terug, Wanda!



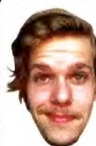


Winst en ongemak



Tijn en ik vechten ieder halfjaar uit wie de beste Smash-speler van de redactie is, en voor de derde keer op rij was ik dat na een spannende 5-4 in potjes. Iedereen weet dat ik totaal niet competitief ben, en het dus beslist niet in Tijns gezicht heb gewreven. De verliezer moest trouwens de dertiende persoon uit zijn contactenlijst bellen en diegene drie minuten aan de praat houden, wat resulteerde in het meest ongemakkelijke stukje content op ons Twitch-kanaal ooit.

Rots in de branding



Dankzij mijn nieuwe Steam Deck ben ik opnieuw begonnen aan Hades, en weer hopeloos verslaafd geraakt. Favoriete moment tot nu toe? Niet het afslachten van mijn norse, demonische vader. Nee, ook niet het vinden van Legendary Boons en het massale wegsmelten van vijanden dat daarna gebeurt. Het is het moment waarop ik eindelijk met Sisyphus' trouwe compagnon mocht 'babbelen'. Love ya, Bouldy.





Anime Ahoy!



Ik zat deze maand balls deep in One Piece Odyssey voor de review op PU.nl. Na meerdere mislukte pogingen om aan de langlopende anime te beginnen is de vonk nu eindelijk overgeslagen na het spelen van de turn-based RPG vol piratengekte. Na het schrijven van de review is dit definitief mijn anime-fix voor de komende jaren!


Pag. 020


Pag. 050


Pag. 018


Pag. 052



Pag. 060

COVERVIEW

012 *FORSPOKEN* PS5 / PC

FIRST LOOKS

018 *HADES 2* PS5 / XBOX SERIES X/S / PC
020 *JUDAS* PS5 / XBOX SERIES X/S / PC
022 *BANISHERS: GHOSTS OF NEW EDEN* PS5 / XBOX SERIES X/S / PC

SPECIAAL

026 *ROGINA KIJKT NAAR HET OOSTEN EN BESPREEKT DE TOFSTE AZIATISCHE GAMEWERELDEN*

030 *WOUTER HEEFT ALLE AFLEVERINGEN VAN THE LAST OF US GEZIEN EN JANKT VOOR DE ZOVEELSTE KEER OM HETZELFDE*

036 *PETER DENKT TE WETEN WAAROM NINTENDO HET (NOG) NIET AANDURFT OM ADVANCE WARS 1 + 2: RE-BOOT CAMP UIT TE GEVEN*

040 *LAURA EN ALIE HEBBEN DE PERFECTE GAMES VOOR JE OM EEN WINTERDIP MEE TE VOORKOMEN*

042 *PETER CHECKT WELK PANTHEON KRATOS NA Z'N NIEUWSTE AVONTUUR EENS EVEN FLINK UIT ELKAAR MAG SCHEUREN*

046 *JURJEN VERRUILDE DIGITALE AVONTUREN VOOR REALLIFE AVONTUREN, MAAR BLIJFT AAN GAMES DENKEN IN DE WOESTIJN*

REVIEWS

050 *FIRE EMBLEM ENGAGE* SWITCH
052 *HIGH ON LIFE* PS5 / XBOX SERIES X/S / PC
054 *CRISIS CORE: FINAL FANTASY 7 REUNION* PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC
056 GOLD AWARD *CHAINED ECHOES* PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC
058 *THE CALLISTO PROTOCOL* PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC
060 GOLD AWARD *MARVEL'S MIDNIGHT SUNS* PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC
064 *NEED FOR SPEED UNBOUND* PS5 / XBOX SERIES X/S / PC
066 *OOK GESPEELD:* *SOCCER STORY • JURASSIC WORLD EVOLUTION 2: DOMINION MALTA • LIL GATOR GAME • WAVETALE*

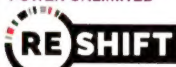
VAST

004 *IT'S ALL IN THE GAME*
006 *DE REDACTIE*
008 *OPUNIE*
025 *VANAF NU WORDT HET SPECIAAL*
066 *VR VIEW*
071 *QUIZT JE DAT?*
072 *SMORGASBORD*
074 *NEO'S ART*



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

NIET M'N LAATSTE



Ik weet niet of jullie harses ook zo werkt, maar mijn brein is constant bezig om mezelf kleine uitdagingen en opdrachten te geven. Zowel tijdens het gamen en in het dagelijkse leven, als gedurende m'n werk. 'Draag elke keer dat je streamt een ander outfit', 'roep elke keer als je kat mauwt z´n naam', of 'laat nooit, maar dan ook NOOIT iemand permadieën', bijvoorbeeld. Het is een van de vele redenen waarom ik ongeveer drie keer zo lang doe over veel dingen, maar het verhoogt hopelijk ook m'n quality of life, en misschien zelfs de kwaliteit van m'n werk. Want 'schrijf elke redactioneel alsof het je laatste is' is ook zo'n mentale uitdaging/opdracht die ik mezelf opleg.

Maar gelukkig is dit, wederom, niet m'n laatste redactioneel. Het jaar waarin Power Unlimited 30 wordt, zal niet het jaar zijn dat het blad ten onder gaat (zeg ik met aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid). Sterker nog, we gaan het dertigste jubileum hard vieren, met sowieso een feestje, een speciale uitgave en misschien nog wel een verrassing... 2023 wordt dus ook weer het jaar van PU, te beginnen met dit lekkere nummertje waarin Jurjen (letterlijk) de woestijn in trekt, Rogina zich (iets minder letterlijk) verliest in Aziatische werelden, PeterKoelewijn zich afvraagt waar Kratos de volgende keer deicide moet plegen en we een ruim dozijn recent uitgekomen games bespreken. Dat en nog veel meer, waarbij ik jullie een kleine uitdaging/opdracht mee wil geven: 'Lees deze PU alsof het de laatste is die je ooit zal lezen.' Met de nadruk op alsof, want er komen dus nog wel een paar. ● *Wouter*



DON'T YOU PERMADIE ON ME!

Ondertussen...



Rogina

Ging deze maand...

...langs bij haar BFF Fiona. Ondanks dat Shrek te laat kwam, zat de kerstsfeer (en zijn stoel) wel goed.



Martin

Was deze maand...

...voor CES in Las Vegas, en dan moet je natuurlijk effe gluren bij de Grand Canyon en ja... die is groot, kan ik bevestigen.



Marvin

Trakteerde deze maand...

...mezelf op een kerstcadeau! Ik dacht dat ik de Steam Deck af en toe zou gebruiken, maar game er nu elke dag op. Wat een apparaat. Hades speelt als een zonnetje, en zelfs World of Warcraft werkt uitstekend!



Cody

Nam deze maand...

...afscheid van de huidige lichting stagiairs en dat is nooit leuk. Al heeft Jacco er iets minder moeite mee, zoals je kunt zien. Vaarwel, Berend-Jan & Kamarbarapapa.



Peter

Zag deze maand...

...Avatar: The Way of Water en ik ben weer helemaal Team James Cameron. Kom maar door met die 76 vervolgen over blauwe katmensen!



Alie

Poseerde deze maand...

...onder de kerstboom! Al sinds ik voor PU freelance heb ik geen jaar overgeslagen. Er is immers wel een beetje een knappe selfie nodig voor in de NieuwjaarsN8W8.



Jurjen

Verbleef deze maand...

...in Marokko, waar ik het soort landschappen doorkruiste dat ik doorgaans alleen in videogames tref. Je leest er verderop in deze PU meer over!



Dwayne

Moest deze maand...

...stapels moeilijk leesbare documenten uit de gemeenteraad doorspitten, want tja, het leven van een journalist voor de lokale krant gaat niet altijd over rozen...



Florian

Was deze maand...

...even lekker aan het uitwaaien op Terschelling! Ik kom daar al mijn hele leven en zie het als een tweede thuis, waar het heerlijk is om even m'n koppie leeg te maken. Klaar nu voor alle vette games in 2023!



Wouter

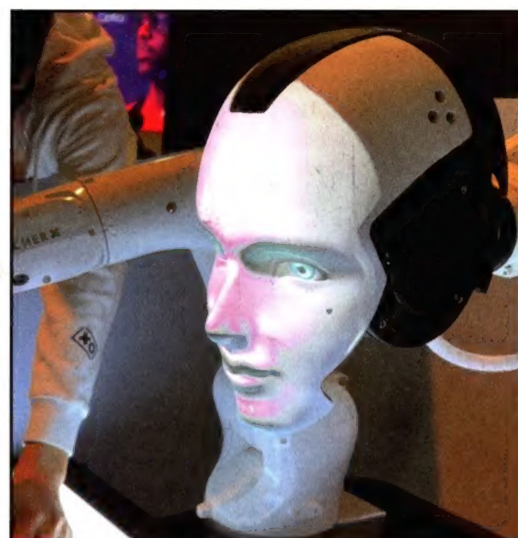
Haalde deze maand...

...de top 5 Beste Baarden op de Insta van PU. Zou graag m'n genen willen bedanken, mijn leeftijd (voor de grijze invloeden), mijn barber en het baardensmeerseltje dat het zo'n natuurlijke glans geeft. Olie is uit, smeersels zijn in. Wouters baard out.

Wordt vervolgd...



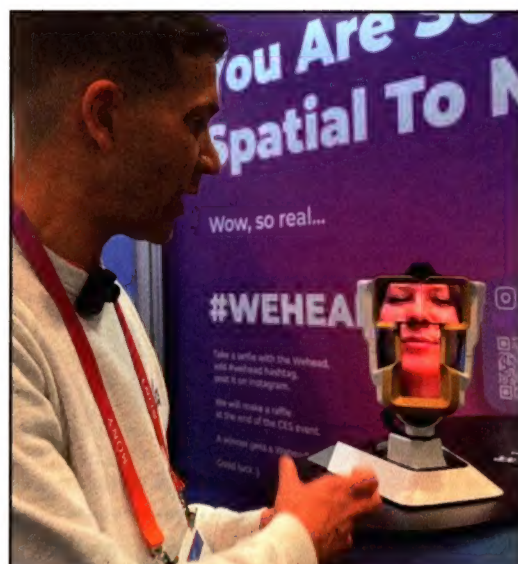






CES 2023

Als er een smoes is om naar Las Vegas af te reizen, dan staat Martin al klaar met zijn koffer. De smoes was CES 2023, en de oogjes zijn nog steeds klein. Gelukkig hebben we nog een paar foto's.



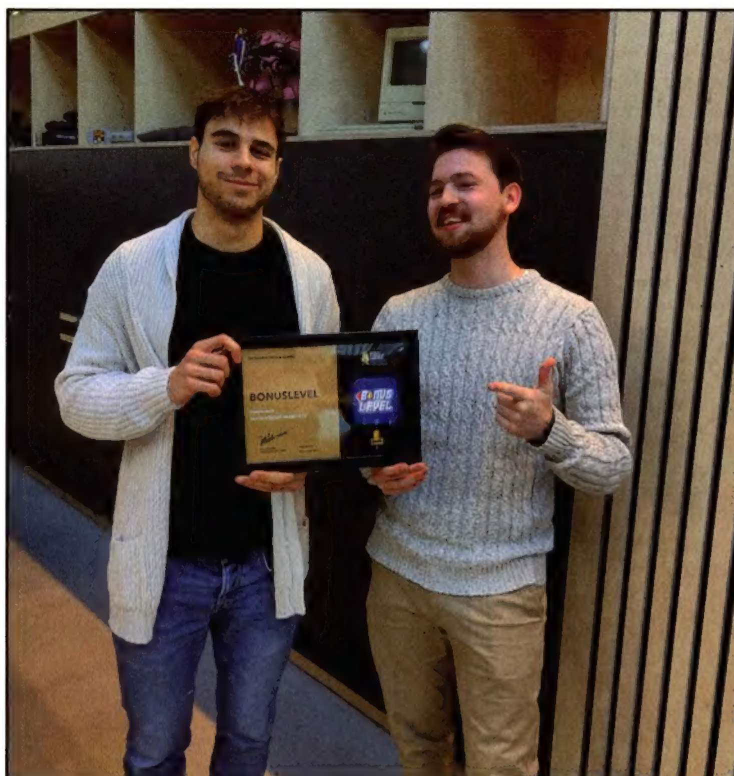




Kerstborrel

De uitgever van dit magazine gaf een kerstfeest, en dan halen wij natuurlijk onze nette outfits uit de kast. Toch, Cody?





Bonuslevel-certificaat

De Bonuslevel-boys waren genomineerd voor een podcast-award. Die hebben ze niet gewonnen, maar ze kregen wel een soort van zwemdiploma.

HEEFT DE REDACTIE GAME-GERELATEERDE VOORNEMENS?

De jaarwisseling gaat traditioneel gepaard met een aantal vaste gebruiken. Oliebollen eten, vuurwerk afsteken, te veel drinken, de Oudejaarsconference en goede voornemens. Wat de redactieleden zich privé allemaal hebben voorgenomen is aan hen. Alhoewel Marvin hoopt dat 'teksten op tijd inleveren' er één van is. Maar gamewise is het wel interessant en toepasselijk. En dus stelden we de redactieleden de vraag: welke game-gerelateerde voornemens heb jij?





Ik wil de wereld van VR instappen. Maar doe dat via de PSVR2, voordat ik er echt honderden euro's tegenaan ga gooien. Daarna maar eens kijken naar een Meta Quest 2.



De PS5 komt in huis dit jaar. De ellende met de schofterige bundels is vrijwel voorbij en dus kan ik eindelijk God of War Ragnarök gaan spelen. Ook wil ik beginnen aan Elden Ring. Maar dat zei ik vorig jaar ook al...



Ik wil dit jaar Elden Ring eindelijk gaan proberen. Ik haat moeilijke Souls-games, maar jullie houden je bekken er maar niet over dus ik ga ervoor!



Ik beloof Cody nu al veel te lang dat ik een keer met 'm ga streamen op twitch.tv/powerunlimited, zoveel dat 'ie me al meermaals heeft uitgeroepen tot Aal van de Maand omdat ik telkens niet kan. Niet heel gek, want ik werk me suf - en ik moet me minstens twee keer per maand terugtrekken bij monniken in de bergen van Tibet, zodat ik mentaal stabiel genoeg blijf na het verzinnen van weer tientallen van de pot gerukte bijschriften. Maar uhh, ja, ik wil niet óók nog de Aalbokaal 2023 in de wacht slepen, dus dit jaar moet ik er echt aan geloven.





"De tijden van PS5-tekorten zijn in 2023 voorbij."



Jim Ryan doet het beste voornemen van 2023.



Ik heb geen goede voornemens, ook geen slechte. Wel verregaande reisplannen, wat waarschijnlijk betekent dat ik in 2023 net als in 2022 veel minder dan 'vroeger' zal gamen. Het hele idee 'dat ik alle grote titels toch gespeeld moet hebben' laat ik daarbij gerust varen.



Mijn - inmiddels aardig dikke - collectie graded/sealed games uitbreiden met meer Nintendo 64-, SNES- en andere vintage stuff. De PlayStation 5 duur? Ha, wacht maar tot je een mint-graded kopietje van GoldenEye op de kop wil tikken!

Power Spy

- Het schijnt dat de PlayStation 5 beschadigd kan raken als je hem verticaal neerzet in of op je tv-kast.
- De Powerspy vraagt zich naar aanleiding van dit bericht twee dingen af.
- 1: Waar gaat PlayStation de beschadigde exemplaren mee vervangen als ze al te weinig exemplaren hebben om in de winkels te leggen?
- 2: Heeft Ikea wel een tv-kast die groot genoeg is om de PlayStation 5 horizontaal in neer te leggen?
- Bungie is naar eigen zeggen naast het werk aan Destiny bezig met meerdere nieuwe projecten voor PlayStation.
- Als iedereen straks games-as-a-service-spellen gaat uitbrengen, waar moeten gamers de vrije tijd dan vandaan halen om ze allemaal te spelen?
- Je kunt het ook positief brengen. Als 97 procent van de mensen weleens games speelt, en die gaan straks allemaal massaal aan de games as a service, dan is het fileprobleem meteen opgelost.
- Jurjen zwerft momenteel al weken door Noord-Afrika. Scheelt hem naar eigen zeggen verwarmingskosten.
- Omdat games testen in de Sahara wat lastig is, slaat 'ie dat gedurende zijn reis over.
- Behalve natuurlijk de remake van Prince of Persia: The Sands of Time.
- Jammer trouwens van de keuze om minder games te testen, want nu had 'ie daar eindelijk een ideaal excuus om teksten te laat in te leveren.
- "Sorry Marvin, ik heb de tekst gemaild, maar Sahara - Haarlem is natuurlijk best een afstand. Dat duurt wel even..."
- Terwijl iedereen, en de rest ook, klaar is met de NFT, ziet Square het juist als een speerpunt voor de komende jaren.
- Dat heet geen plaat voor je kop, maar een complete staalfabriek.



COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

MIJN HAAT-LIEFDEVERHOUDING MET NEXT-GEN-UPGRADES EN REMASTERS

Ik heb een beetje een haat-liefdeverhouding met remasters. Je weet wel, van die oude games waar een laagje vernis overheen geflikkerd wordt, een paar aanpassingen aan zijn gedaan in de gameplay en die dan vervolgens voor 30 euro of meer op de markt worden gezet. Fuck dat soort shit. Ik vind het een veel te makkelijke manier van geld verdienen door uitgevers. Waarom al die kostbare tijd besteden aan iets wat je op een oude console nog prima kunt spelen, in plaats van de focus te leggen op een nieuw spel? Iedereen weet echter het antwoord...

Toen ik dus de next-gen-update van The Witcher 3: Wild Hunt installeerde, zette ik mezelf alvast schrap. Het derde deel van de Witcher-serie is zonder twijfel de beste game uit de reeks en wordt door velen zelfs gezien als een van de beste RPG's ooit gemaakt. In 2016 speelde ik de game met veel plezier. Zes jaar later kriebelde het weer. Kerstvakantie, een week vrije tijd, buiten vroeg donker. Het ideale moment om een RPG in een fantasy-setting te spelen. En waarom dan niet meteen een van de beste ooit gemaakt?



> "We gaan ongelofelijk trouw zijn aan de inhoud van de originele games van God of War."


Dus de hele serie wordt top-down geschoten, Amazon Studios' head of tv Vernon Sanders?

Toen ik met de game begon, vroeg ik mezelf af of ik enige meerwaarde zou ervaren bij mijn tweede speelsessie. Het was immers gewoon dezelfde game met mooiere graphics en een iets soepeler gemaakte besturing. Plus een lichtelijk meer intuïtieve user-interface. Maar na veertig uur gamen moest ik bekennen dat ik erg blij was met de update. Als self-proclaimed grafische hoer ben ik verwend geraakt door de betere graphics van vandaag de dag. Ik kan me gewoon moeilijk níét irriteren aan oude beelden. De upgrade van The Witcher 3 zorgde ervoor dat die irritaties achterbleven en ik ouderwets genoot van de kracht van het spel.

Ben ik hierdoor nu dus helemaal pro remakes? Het antwoord is nee. Ik vind het nog steeds een te gemakkelijke manier van geld verdienen aan gamers.

De kracht van de next-gen-upgrade van The Witcher 3: Wild Hunt zat hem erin dat het gratis was. Het was een service van ontwikkelaar CD Projekt Red naar de fans toe. Precies zoals het volgens mij zou moeten horen. Als mensen ooit jouw game hebben gekocht, dan vind ik het netjes om die fans voor hun trouw te belonen door het spel na zes à acht jaar een grafische facelift te geven. Op dat moment heb ik er ook weinig problemen mee als gamers die het oorspronkelijke spel niet hebben gekocht, de grafisch opgepoetste versie tegen een bescheiden bedrag alsnog kunnen kopen, zoals de twee tientjes bij The Witcher 3. Hopelijk volgen in 2023 meer uitgevers dit beleid, maar ik heb zo mijn twijfels...

DINGEN DIE WE IN 2023 NIET MEER WILLEN ZIEN

- Games met de letters 'Rema' in de aanduiding.
- Nieuwsberichten over de aankoop van Activision Blizzard.
- Een vervolg op Babylon.
- NFT's.
- Nóg een nieuwe handheld.
- De woorden 'uitgesteld naar'.
- Developers die zich excuseren door te zeggen dat ze niet wisten dat hun brakke game brak was.



Power Spy

- Kojima leurde met zijn nieuwe game langs vele uitgevers. Iedereen verklaarde hem voor gek en wees hem de deur.
- Op Xbox na. Zij wilden de kosten voor het nieuwe, volgens Hideo 'hyper-innovatieve' spel wel betalen.
- De Powerspy snapt die redenatie van Xbox wel. Na een game over een gast met een ijskast op zijn rug, kan het gewoon niet veel gekker worden.
- Want hoe Kojima de pitch voor Death Stranding ooit bij PlayStation erdoor heeft gekregen, snapt de Powerspy nog steeds niet.
- Aan de andere kant, PlayStation heeft ook het ontwerp voor de PlayStation 5 goedgekeurd.
- Over Xbox gesproken, er ging de afgelopen maand het gerucht rond dat Fable weer helemaal vanaf de grond af aan opgebouwd moest worden.
- Developer Playground was er als de kippen bij om dit verhaal te ontkennen. De productie lag volgens hen prima op schema.
- Het gerucht bleek dus een Fable te zijn.
- Je leest het, ook in 2023 behoudt de Powerspy zich het recht om af en toe een inkoppertje te maken.
- JJ had in januari last van een slijmbeursontsteking aan de rechterelleboog. Oorzaak: te veel verkrampt tikken en gamen.
- Om de ontsteking kwijt te raken, mocht de oude baas twee weken lang enkel met de linkerhand tikken of gamen.
- Iedereen die weet hoe je games speelt met een controller, snapt dat het dus even geen spelletjes spelen werd...
- Dat was immers gegarandeerd op dubbele frustratie uitgelopen. JJ boos omdat gamen met één hand kut is, én JJ boos omdat hij met één hand dus alles verliest. »

Power Spy

- En nee, verzekerde JJ, de ontsteking had niks te maken met masturberen. Te veel gamen en te veel tikken...
- Er komt een nieuwe Gears of War-game. Voordat je nu gaat juichen, het is wel een kaartspel.
- De Powerspy snapt dat in het huidige tijdperk al te stevig macho-geweld niet lekker ligt in de maatschappij, maar een kaartgame...
- Dat is als Arnold Schwarzenegger een rol van een zwangere man laten spelen.
- Wat?? Die film bestaat al...
- Het lijkt erop dat de PS5 in 2023 eindelijk gewoon los in de winkels gaat liggen.
- Langer dan een half uur...
- En zonder die neppe bundels waar je bij de aankoop van een PS5 ook een elektrische tandenborstel, een radio en een abonnement op een energiebedrijf erbij kreeg.
- Gamers mochten van de Britse mededingingsautoriteiten aangeven hoe zij aankeken tegen de aankoop van Activision Blizzard door Microsoft.
- 19 procent van de mails die ze ontvingen werd afgekeurd vanwege te zwaar, toxic woordgebruik.
- Er zijn uitgevers die heel blij worden als 19 procent van de comments in de chat van hun games toxic zijn.
- Dat heet een goede dag...
- Goat Simulator is een behoorlijk maffe game. Om het derde deel uit de serie rond de rubberen geiten onder de aandacht te brengen, stopte de developer een stukje footage van het GTA 6-lek in een trailer.
- Resultaat: Rockstar eiste in no time dat de trailer offline werd gehaald.
- De actie van Rockstar leverde veel meer publiciteit op dan wanneer de trailer van Goat Simulator 3 gewoon online had gestaan. »

DINGEN DIE WE IN 2023 WÉL WILLEN ZIEN

- Ietsepietsie meer vette games dan vorig jaar, pretty please?
- Xbox dat zelf een dikke game maakt.
- Een E3 die je kunt aanraken.
- Een game die in buurt komt van Elden Ring.
- Een game van Ubisoft die niet lijkt op hun andere games.
- De nieuwe Zelda én Metroid in een en hetzelfde jaar, gewoon omdat het kan.
- Next-gen-games die er ook daadwerkelijk uitzien alsof ze op de PS5 of Xbox Series X draaien.
- En Half-Life 3 natuurlijk...



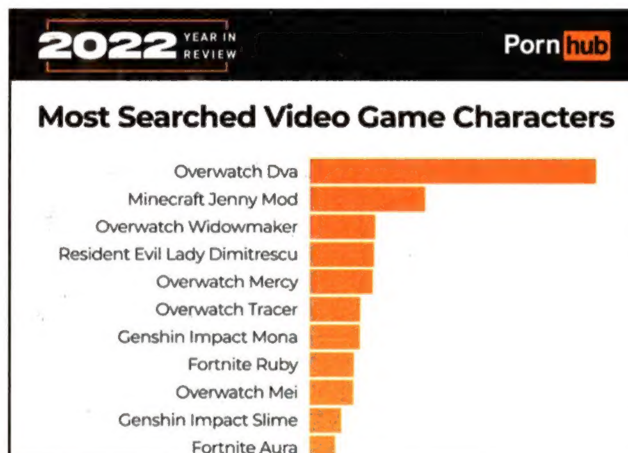


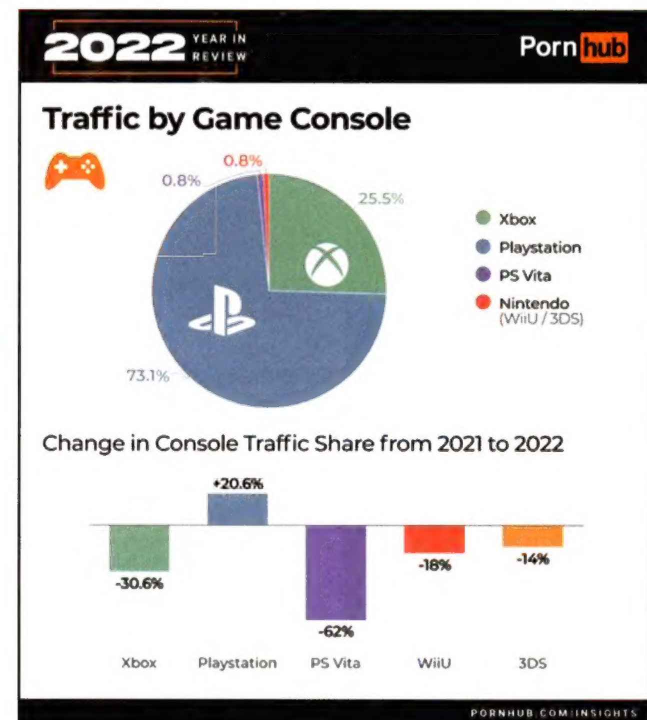


PLAYSTATION-BEZITTERS ZIJN DE GROOTSTE RUKKERS

Tegen het eind van het jaar onderzoeken de mensen van Pornhub (googel maar even als je niet weet wat dit is) altijd welke consolebezitters het meeste op hun website zitten. De overwinning ging naar de PlayStation-bezitters. Van alle console-eigenaars die via hun console naar Pornhub surften, was een kleine 75 procent namelijk de trotse bezitter van een PlayStation. En waar zochten de heren en dames dan op? Op 'Overwatch Dva' en 'Minecraft Jenny Mod'.

We verdedigen gamers bij de PU door dik en dun. Maar soms zijn het best rare snuiters.





TOONT HIGH ON LIFE DE KRACHT OF JUIST ZWAKTE VAN XBOX GAME PASS?

High on Life was zeer verrassend een van de grootste hits op Xbox Game Pass in 2022. Iets wat niemand had zien aankomen. Helemaal niet omdat de media de game nu niet bepaald met donderende cijfers overlaadden. De gamers besloten echter anders en speelden het spel massaal.

Hoe kan dat? Toont de populariteit van deze kleinere game de kracht aan van Game Pass? Namelijk dat mensen vaker 'kleinere en meer aparte' games uitproberen. Of was het juist een bewijs van zwakte? Dat Game Pass met de inkomsten van het abonnement alleen maar middelmatige titels kon aanbieden? We vroegen het aan de redactie.



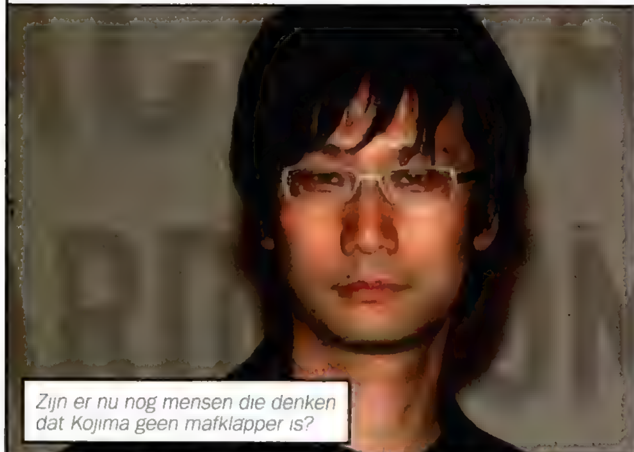


Het antwoord ligt bij Xbox zelf. Als zij er in 2023 niet in slagen om een paar hoogstaande Triple-A-exclusives op Game Pass te zetten, dan opteer ik voor de tweede optie. Dan wordt Game Pass een vergaarbak van middelmaat en oude games. Zit ik niet op te wachten. De service wordt voor mij pas echt volwassen als er een mix ontstaat van kleine en grote games. Lekker onbekend werk checken tussen de grote games door.



Met de games van onder andere Bethesda – Starfield!! – kun je toch niet zeggen dat Game Pass alleen middelmaat aanbiedt. Zo konden we Deathloop en A Plague Tale: Requiem nog checken via de dienst, en daarbuiten staan er ook een hoop fantastische, oudere games op die iedereen gespeeld moet hebben (van Brütal Legend tot de Yakuza-games). High on Life is niet het beste wat Game Pass te bieden heeft, maar natuurlijk wel een game die uitermate geschikt is om even te checken via het abonnement. En met een naam als Justin Roiland eraan verboden is het niet meer dan logisch dat mensen dat massaal doen. Dit is de kracht van Game Pass, en zeker geen zwakte.

"Als ik overlijd, blijf ik waarschijnlijk in kunstmatige intelligentie aanwezig en stimuleer zo de medewerkers om nieuwe dingen te creëren."



Zijn er nu nog mensen die denken dat Kojima geen mafklapper is?



Ik speel de laatste tijd juist weer meer op de PS5 dan op de Xbox, en daarmee vanzelfsprekend ook minder op Game Pass. Maar zolang er dikke first-party-games en culthits als Vampire Survivors en High on Life op Microsofts dienst uitkomen, terwijl Sony ploetert met wat gare, gestreamde PS3-titels op PS Plus, hoef je je over de toekomst van Game Pass geen zorgen te maken.



Ik heb zelf geen Game Pass en ook geen voornemen het te halen (aangezien ik geen Xbox heb). Maar voor zover ik het ken, vind ik het een fantastische dienst van Microsoft. Juist omdát het mensen motiveert vaker titels te spelen die buiten hun gebruikelijke Fifa-, Call of Duty-, AAA-dieet of andere comfortzone vallen.





Een science-fiction-FPS met Rick & Morty-humor klinkt eerlijk gezegd als een gegarandeerde hit. Maar verder ben ik het er absoluut mee eens dat Game Pass mensen sneller verleidt om nieuwe games te proberen. Netflix bewijst dat ook met eigenzinnige hits zoals Squid Game en The Queen's Gambit. Wat Microsoft volgens mij niet moet doen, is zich blindstaren op de algoritmes en steeds veiligere keuzes maken gebaseerd op gebruikersgegevens. Iets wat Netflix nu helaas probeert en waardoor ze, ben ik bang, flink terrein verliezen op concurrenten. Maar zo somber zie ik het voor Game Pass nog niet.



De charme van Game Pass is voor mij juist dat ik games probeer die ik anders straal voorbij had gelopen. High on Life had ik waarschijnlijk nooit gekocht, maar toch flink zitten spelen omdat ik de mogelijkheid had om deze te proberen.

Power Spy

- De Powerspy verwacht daarom dat menig trailer in 2023 een stukje gejat GTA 6-beeld gaat bevatten.
- De bekende streamer xQc wedde tijdens de finale van het WK 500.000 dollar op een overwinning van Frankrijk.
- Bij de stand van 0-2 besloot hij uit de weddenschap te stappen in ruil voor 5000 dollar.
- Om vervolgens te zien dat Frankrijk terugkwam naar 2-2.
- Medelijden heeft de Powerspy overigens niet met de beste man. Een weekje streamen en hij heeft het bedrag aan subs terugverdiend.
- Elden Ring was de meest uitgespeelde game van 2022.
- Het spel van FromSoftware was echter ook de game die door de meeste mensen voor het einde verlaten werd en nooit meer werd aangeraakt.
- En dan heb je JJ en Peter, die dus maanden vastzitten in het eerste gedeelte van het spel.
- Er zijn het komende jaar vier handhelds op de markt: de Switch, de Steam Deck, de Razer 5G en de Logitech G Cloud.
- Dat is zoveel gear in je tas dat je netzogoed een PS5 of Xbox Series X plus monitor kan gaan meesjouwen.
- Maak je ook nog eens totaal de blits in de trein.
- Tijdens de afgelopen CES kondigde LG een draadloos tv-scherm aan.
- De Powerspy zit sindsdien in een enorme mindfuck. Want hoe komt de stroom dan bij het scherm...
- Kojima heeft aangegeven dat de verfilming van Death Stranding geen blockbuster moet gaan worden.
- Daar hoeft de beste man volgens de Powerspy weinig moeite voor te doen.
- Want wie gaat er nu naar de bioscoop om twee uur lang te kijken naar een man met een ijskast op zijn rug?

FORSPOKEN

MAGIE STAAT OP DE ALLEREERSTE PLAATS

Magie in de schijnwerpers zetten: dat doet Luminous Productions met Forspoken. Geen fysieke wapens, je tovert ze gewoon tevoorschijn. Reizen door de spelwereld? Dat doe je met de door magie aangedreven benenwagen. Dwayne nam Forspoken eens goed onder handen op PlayStation 5 om te kijken of dat ook echt leuk is.




"Razendsnel sprint ik door een uitgestrekt, groen landschap vol met bergen en ruïnes. In de verte zie ik een klein kloostertje liggen, iets links daarvan een kolossale hoge toren. Rechts aan de horizon ligt een gigantische ruïne. Maar nog voordat ik kan beslissen waar ik naartoe wil, word ik omsingeld door een groep hongerige krokodillen met bloedrode ogen en gouden schubben als huid. Tijd voor een gevecht! In bovenstaande situatie ben ik in ruim vijf uur Forspoken (drie uur tijdens een speelsessie in Parijs, en nog twee uur thuis met de demo) vaker beland dan me lief is. Hoe repetitief dat misschien klinkt: elke keer dat het me overkwam was ik weer helemaal klaar om mijn vijanden op magische wijze een kopje kleiner te maken. Dat komt vooral doordat kont schoppen met tovenarij zo verdomd leuk is in deze game."
Dwayne
RENT, SPRINGT, KLIMT EN KLAUTERT ALS HANS KAZÀN

In Forspoken kruip je in de huid van Alfre 'Frey' Holland, een New Yorkse die door middel van een mysterieus portaal terechtkomt in de magische wereld van Athia. Daar ontpopt ze zich tot een held van het onderdrukte volk, dat gebukt gaat onder een aantastende magische kracht genaamd The Break en ook nog eens lijdt onder de kwaadaardige heerschappij van vijf machtige heksen.

De speelsessie in Parijs begint op het moment dat Frey arriveert in Athia. Wat er zich tot dat punt heeft afgespeeld in het verhaal is onduidelijk, maar het bestiarium biedt een klein beetje context: beschrijvingen van personages die verder niet opduiken tijdens de sessie duiden erop dat mevrouw Holland in New York betrokken was bij bendevorming. Ze werd gepakt door de politie tijdens een klus voor de bende en veroordeeld, wat haar niet in dank werd afgenomen door haar criminele vriendjes. Alles wijst er dus op dat Frey eenmaal in Athia een soort kans gaat krijgen om zichzelf te verlossen van alles wat ze in haar realiteit heeft gedaan.

Frey is dus absoluut niet een damsel in distress, maar een mondige, vrijgevochten vrouw die zichzelf prima kan verdedigen. Helemaal als blijkt dat ze met behulp van een pratende armband magie kan gebruiken om zichzelf te verdedigen en haar parkourskills nóg cooler te maken.

Parkour, parkour!

Het concept van magische parkour in Forspoken komt voort uit het idee dat een moderne vrouw getransporteerd wordt naar een magische wereld, vertelt Luminous' studiohoofd en game director van Forspoken, Takeshi Aramaki. "We hebben ons verdiept in de sport, wat menselijkerwijs mogelijk is met parkour, en bedacht hoe we dat kunnen uitbreiden met magie."

Dus ren, spring, klim en klauter je in Forspoken sneller en hoger dan ooit tevoren. Door rondje ingedrukt te houden zoef je met de linkerstick door het landschap, hop je zonder extra input over kleine objecten en beklim je automatisch bergen en gebouwen. Beklim je een rots en kom je nét niet tot de top, dan kun je rondje gebruiken terwijl je de linker stick naar voren duwt om zo dubbele sprongen uit te voeren.

Door de vloeiende animaties, visuals in de vorm van kleine vonkjes die van Freys sneakers af spatten en het kraakheldere geluidsontwerp, voelt parkour ook echt magisch aan. In zowel de sessie in Parijs als tijdens het spelen van de demo valt alleen wel op dat vooral het beklimmen van hogere gebouwen en bergen soms het tempo uit de beweging haalt. Iets wat helemaal niet voorkomt in bijvoorbeeld Marvel's Spider-Man of Ratchet and Clank: Rift Apart.

De keuze voor magische parkour is weloverwogen gemaakt, legt Aramaki-san uit. "Het onderliggende fundament van Forspoken is van het begin af aan magie geweest. Een paard of een machine als vervoersmiddel is eigenlijk nooit ter sprake gekomen, omdat het alleen maar zou afleiden van de magische ervaring die we voor ogen hadden."

Omdat de magische parkour de voornaamste manier is van het doorlopen van de spelwereld, verzekert Aramaki: "Naarmate het verhaal vordert krijgt Frey vaardigheden waarmee ze bergen in no time beklimt, of over water kan rennen."

Final Fantasy-roots

Dat magie het kloppende hart van Forspoken vormt, wordt duidelijk vanaf minuut één van de hands-on. Het versiersel om Freys rechterarm - toepasselijk genaamd Cuff - praat in een onvervalst Brits accent en geeft zijn drager elementaire magische krachten.

Tijdens mijn sessie beschik ik



weetje • weetje

Frey kan verschillende capes dragen. Die verhogen haar stats, zoals health, stamina en defense, en geven Frey elk één buff, zoals het hervullen van de levensbalk door middel van critical hits.



UGH, IK REN TIEN MINUTEN ROND IN NEW YORK EN GELIJK ZITTEN M'N SCHOENEN ONDER DE ZEIK.

over aardse magie: stenen vliegen als projectielen uit Freys handen en gigantische takken schieten uit de grond als ze haar handen in de grond slaat. Er is ook een spreuk waarmee ze een gigantische liaan uit haar pols zwaait en alle vijanden om haar heen vliegles geeft. In de demo komen daar vuurkrachten bij, in de vorm van een vlammend zwaard voor snelle mêlee-aanvallen en allerlei spectaculaire maar tragere lava-aanvallen. Bij elke rake aanval spatten de vuurdeeltjes werkelijk van je vijanden af, wat er op een fatsoenlijke 4K-televisie echt gruwelijk uitziet.
De keuze om volledig in te zetten op tovenarij in Forspoken werd vrijwel direct na het afronden van Final Fantasy 15 gemaakt. Luminous Productions komt namelijk voort uit het ontwikkelteam achter die game, en de teamleden namen de opgedane ervaring van hun vorige project mee naar Forspoken. "Toen we gingen nadenken over wat we na FF15 wilden maken, was een van de gespreksonderwerpen: wat voor een game-ervaring kunnen we maken als we ons volledig focussen op magie en dit helemaal op de eerste plek zetten?", vertelt Aramaki, die als hoofdprogrammeur aan FF15 werkte.

weetje • weetje

Door de wereld liggen Founts of Blessing verspreid. Elke keer als Frey in zo'n Fount duikt, wordt haar magische arsenaal een klein beetje uitgebreid.

Volledige focus

"We dachten dat het in ieder geval een mooie uitdaging voor ons zou zijn, maar ook dat het een compleet nieuwe ervaring zou creëren die heel veel mogelijkheden zou bieden voor de speler. De potentie was in onze ogen heel groot, waardoor magie uiteindelijk volledig de focus werd van het gamedesign en dus ook het vechtsysteem."
Tijdens het ontwikkelen kwamen nog wel vragen naar voren over fysieke wapens om mee te vechten. "Daar discussiëren we over", aldus Aramaki. "Wat als we een zwaard implementeren? Of een speer en een vuurwapen? Maar we bleven bij onze overtuiging dat magie de hoofdrol moet hebben in Forspoken."
Vrijwel alle spreuken gebruik je met de twee triggers van de Dualsense-controller. Met de rechtertrigger gebruik je offensieve, snelle spreuken en onder de linkertrigger zit meer ondersteunende en veel spectaculairdere magie. Om het allemaal niet te gemakkelijk te maken, zijn alle spreuken onder de linkertrigger voorzien van cooldowns. Door de knoppen boven de triggers ingedrukt te houden wissel je van spreuk.

"Ondanks alle icoontjes, opvallende gebouwen en zelfs het mooi ogende guidance-systeem, voelt Athia leeg en verre van uniek."

Spreuken en ontwijkingsmanoeuvres gebruiken en rennen kost stamina, dat wordt aangegeven met blokjes links onderin het scherm. Je vijanden hebben ook een staminameter, die terugloopt als je schade toebrengt. Lukt het om de staminabalk van een tegenstander te breken, dan kun je met het driehoekje een extra sterke aanval uitvoeren. Het beschadigen van vijanden laadt tevens een extra sterke spreuk op, die je uitvoert door beide triggers tegelijkertijd in te drukken.

Eenzame, open fantasiewereld...

Het vechtsysteem - en tot op zekere hoogte ook het doorkruisen van de spelwereld - tovert een brede lach op mijn gezicht, maar het decor van alle actie is uiteraard minstens zo belangrijk. Het Athia dat ik aantrof in zowel de demo als de hands-onsessie doet mij qua looks nog het meeste denken aan Limgrave uit Elden Ring: uitgestrekte grasvelden, veel bergen en hier en daar een rivier of een meer. »

LAAT ME RADEN, JE GAAT EEN GOOCHELTRUC DOEN?

Het nieuwe seizoen van Athia's Got Talent is geen succes.

IK WIST NIET DAT RESTING WITCH FACE EEN DING IS.

» Ik heb één stadje bezocht tijdens de hands-on: Cipal. Het lijkt de eerste stad te zijn die Frey tegenkomt, want de mensen introduceren een van de antagonistische krachten in Atha: The Break. Het is een soort onzichtbare, maar aantastende magische kracht die alle wezens in de wereld op gewelddadige wijze overneemt. Om die reden durft vrijwel niemand zijn nederzetting te verlaten en zijn de vele buitengebieden van Athia zo goed als verlaten.
Hoewel ik naast Elden Rings Limgrave ook lichte gelijkenis zie met Asgard uit God of War Ragnarök, vertelt creative producer bij Luminous Productions Raio Mitsuno dat Athia een compleet originele wereld is. "We wilden een volledig nieuwe fantasiewereld maken, die tegelijkertijd authentiek aanvoelt. Athia is dan ook niet direct gebaseerd op beschavingen of culturen die ooit op aarde bestaan hebben", aldus Mitsuno. Het artteam heeft wel verschillende locaties in de wereld bezocht om te verkennen, eeuwenoude architectuur te bestuderen en ook om te voelen hoe het is om tussen al die oude gebouwen te staan.
"Zo zijn ze bijvoorbeeld naar Roemenië gegaan, om zich te laten inspireren over manieren waarop ze Athia authentiek aan kunnen laten voelen. Spelers zullen in de spelwereld hele kleine, subtiele referenties zien naar oude architectuur, maar in de kern is Athia een volledig originele wereld."
In Cipal maakt Frey ook kennis met een van haar voornaamste bondgenoten: Augen Keen. Deze dame heeft behoorlijke kennis van The Break; haar vader was een vooraanstaande onderzoeker van het magische fenomeen. In tegenstelling tot alle andere mensen begaf hij zich vaak buiten de stadsmuren van Cipal om The Break te bestuderen, tot hij twintig jaar voor de gebeurtenissen van Forspoken ineens verdween. Volgens Augen is Frey met haar nieuwe magische vaardigheden de enige die het volk van Athia kan bevrijden, al denken de lokale autoriteiten van Cipal hier heel anders over. Ondanks de afkeuring van het stadsbestuur bevind ik me al snel, compleet met coole cape, in de open wereld van Athia.

"Het enige grote punt waar ik me zorgen over maak zijn de dialogen."

...die levenloos aanvoelt

De open wereld is uiteraard voorzien van allerlei plekken die op een of andere manier je aandacht trekken. Door pijltje omhoog in te drukken scan je de omgeving met Cuff, waarna je een soort waterachtig slipstream-spoor ziet dat je direct naar de objective leidt die je op dat moment geselecteerd hebt op de landkaart. Op de landkaart zelf pronken welbekende icoontjes die interessante locaties markeren. Zo heb je de Pilgrim's Refuges, kleine kloostertjes waar Frey kan relaxen, lore kan lezen en voorwerpen kan craften, ruïnes met schatkisten die beloningen bevatten, ik ben een gebouw tegengekomen waar een lift in zat die Frey transporteert naar een ondergronds doolhof en torens die Frey sterker maken. Redelijk standaard activiteiten, als je het mij vraagt. Hopelijk biedt het eindproduct wat meer variatie dan in mijn eerste vijf uur.
Ondanks alle icoontjes, opvallende gebouwen en zelfs het mooi ogende guidance-systeem, voelt Athia leeg en verre van uniek. Er is een actief weersysteem, maar het lijkt slechts geïmplementeerd voor cosmetische doeleinden. Een regenbui dient geen doel behalve dat het regent. Het beïnvloedt je vuurmagie niet, en maakt bij-



weetje • weetje

Frey kan ook kiezen tussen verschillende kettingen om te dragen. Die werken ongeveer hetzelfde als capes, maar geven specifieke buffs die draaien om elementaire magie, zoals sterkere vuurspreuken.



voorbeeld rotsen niet glibberig waardoor ze lastig te beklimmen zouden zijn. En zelfs als het niet regent dienen rotsen geen enkel doel; ik kan ze niet toepassen tijdens het vechten en ze raken niet eens beschadigd als ik een spervuur aan lava op ze afschiet.

Ook de graphics doen de levendigheid van Athia weinig goeds. Zowel tijdens de hands-on in Parijs als tijdens het spelen van de demo, respectievelijk op een voor mij onbekend beeldschermmodel en de LG C1 OLED, ziet de belichting er in HDR heel vreemd uit. Buiten lijkt de wereld constant een klein beetje overbelicht en binnen weerkaatst licht op een hele vreemde manier tegen muren en plafonds. Soms weerkaatst licht in binnenruimtes zelfs helemaal niet, wat er al helemaal heel raar uitziet.

Een onsje minder?

Hoewel ik over het merendeel van Forspoken voorzichtig enthousiast ben, is er één punt dat me zwaar tegenstaat: dialogen. Dat ligt absoluut niet aan de stemacteurs; hun prestaties zijn gewoon goed. Maar de teksten die zij inspreken zijn bij tijd en wijle tenenkrommend!

Freys dialogen moeten doorgaan als gevat, want ja: een moderne vrouw in een middeleeuwse sprookjeswereld, dat is een recept voor spraakverwarringen met de lokale bevolking. Zo komt het in Cipal voor dat Augen Keen vertelt hoe erg het volk gebukt gaat onder The Break, waarop Frey zegt: "Wauw, dat is fucked up." Uiteraard snapt Augen daar niets van, waarop Frey zegt: "Oh, ik bedoel: dat is onprettig." Binnen vijf minuten wordt dat riedeltje herhaald: "Hey, kan ik hier vanavond crashen?", vraagt ze aan Augen, die daar wederom niets van snapt. "Zucht, ik bedoel: kan ik hier misschien overnachten?"

Zo gaat dat vrolijk door, ook in de een-tweetjes die Frey geregeld heeft met Cuff terwijl je rondloopt in de open wereld. Dat mag echt een onsje minder wat mij betreft, tenzij het verhaal zo meeslepend en dramatisch wordt dat ik meer behoefte heb aan komische opluchting.

Mijn eerste magische vijf uur in Athia maken me onder de streep redelijk hongerig naar meer. Ik ben benieuwd wat voor spectaculaire spreuken er te leren vallen, wat het verhaal precies in petto gaat hebben en wat de open wereld precies om handen gaat hebben. Het enige grote punt waar ik me zorgen over maak zijn de dialogen, die constant Freys dissonantie met Athia benadrukken.



weetje • weetje

Dat de wereld gebukt gaat onder een stel heksen en een magische kracht, wil niet zeggen dat je nagels er niet goed uit kunnen zien. Door verschillende nagellakpatronen aan te brengen krijgt Frey maximaal twee buffs tegelijkertijd, zoals het verlagen van een cooldown, een hogere critical hit rate of meer toegediende schade.



Ook Athia heeft een regering. Zie hier de minister van financiën, Sigrid Kraag.

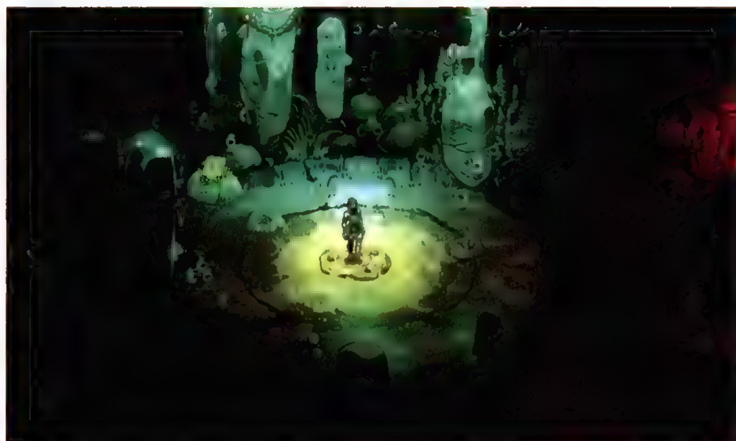


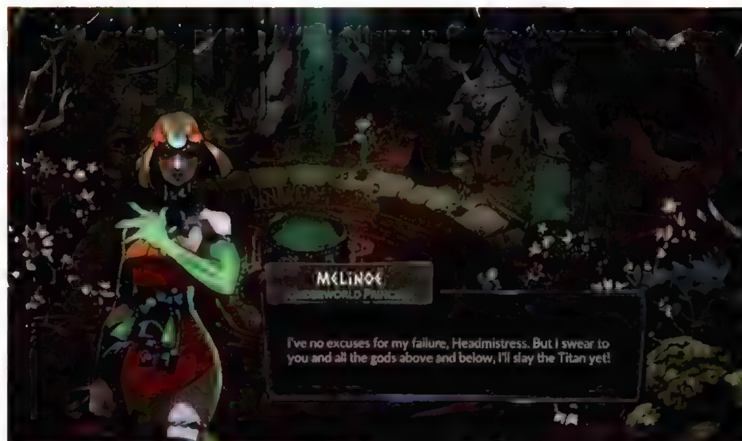
VERWACHTING DWAYNE:

De liefhebber van snelle en spectaculaire actie-RPG's kan zijn ei helemaal kwijt in Forspoken. De besturing met de twee triggers vereist in het begin wat gewenning, maar als je het eenmaal onder de knie hebt vliegen de spreuken uit je handen. De algehele presentatie is van hoge kwaliteit, al zou het mooi zijn als de belichting nog een beetje geoptimaliseerd kan worden.

- + Responsief en spectaculair vechtsysteem.
- + Vloeiende animaties tijdens vechten en parkour.
- − Tenenkrommende dialogen.
- − Vreemde belichting met HDR.

ACTION-ADVENTURE
LUMINOUS PRODUCTIONS/SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW





PC | PS5 | XBOX SERIES X/S · FIRST LOOK

HADES 2

IN STRIJD MET DE TIJD

Supergiant is superzelfverzekerd door hun eigen game een 'god-like rogue-like' te noemen, maar volgens Wouter hebben ze daar alle recht toe. Hij is dan ook hyped als Hedone dat Hades 2 aangekondigd is.

Lekker bijdehand doen tegen je boze vader, een beetje flirten met je halfbroer en de hele Griekse onderwereld in den eeuwigheid afslachten, terwijl je op zoek bent naar je sterfelijke moeder. Het leven van Zagreus mag dan niet makkelijk zijn, maar het resulterende spelletje is echt een van de beste dingen van het afgelopen decennium. Een potje Hades is een soepele, stijlvolle en superuitdagende actiespurt van zo'n hoge kwaliteit en fun-gehalte, dat ik me oprecht afvraag hoe Supergiant dit kan overtreffen, ook zelfs maar benáderen, in een deel twee.

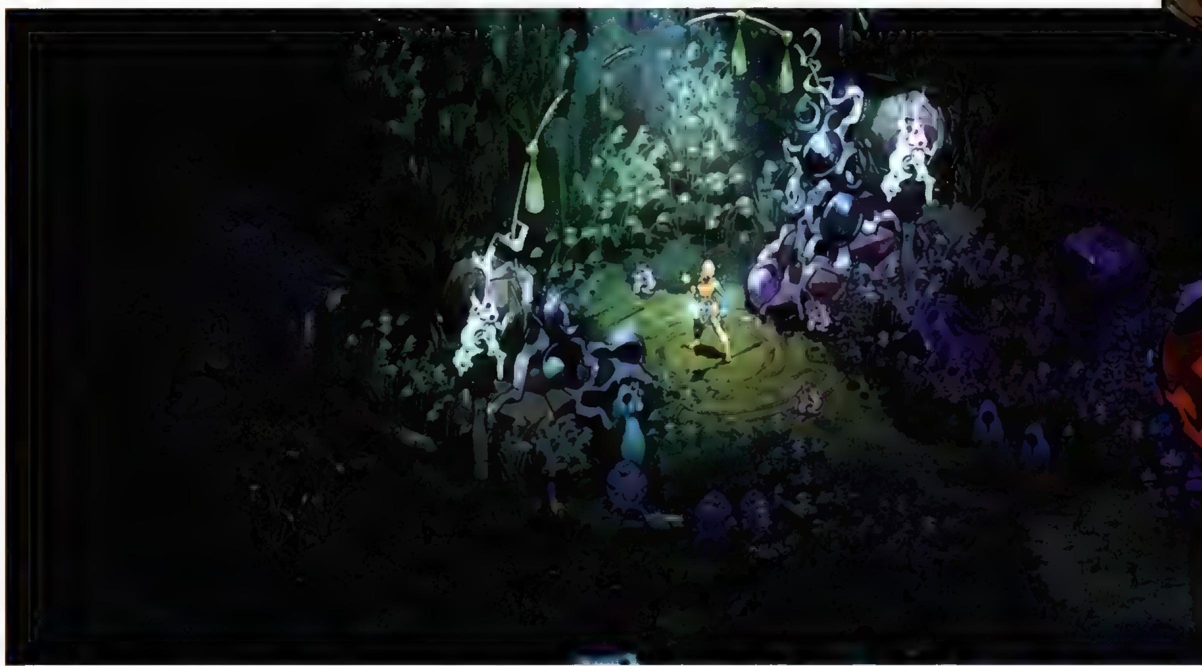
IN ZAGS SCHOENEN

Vanaf begin 2021 werkt Supergiant al aan Hades 2, maar een releasedatum is nog niet in zicht. Niet zo gek, want de dappere ontwikkelaars moeten een bijna perfecte creatie opvolgen, die zowel qua verhaal, gameplay, soundtrack als grafische stijl niets te wensen overlaat. Hoe volg je überhaupt Zagreus op? Deze sexy, stoere en scherpe protagonist met z'n coole stemgeluid is niet alleen een heerlijk personage, maar speelt ook perfect. Maar Supergiant gaat de uitdaging aan met Melinoë, vertolkt door Judy Alice Lee, een zus van Zagreus en dus ook belast met Hades als vader.

Ze is een onsterfelijke heks en tovenares met machtige, magische vaardigheden en, net zoals Zag, gebaseerd op een wezen uit de Griekse mythologie. Volgens de mythen van die gekke Grieken is Melinoë namelijk een nymf en maangodin, geassocieerd met haar moeder Persephone en *tromgeroffel* Hecate. En deze geheimzinnige godin van de hekserij is erg doorslaggevend geweest voor alles aan Hades 2, ze vormt zelfs de belangrijkste inspiratiebron. Supergiant: "She plays a significant role in classical mythology surrounding Hades and the Underworld, and has been an influential and deeply compelling figure in witchcraft, myth, and folklore in a variety of cultures for thousands of years... so much so that we felt we needed a whole new game to try and do her justice."

HECATE, HEERSER DER HEKSEN

Hades 2 is dus een ode aan Hecate, wier stem in de game wordt ingesproken door ervaren stemactrice Amelia Tyler. Maar hoewel haar associaties met necromancy, graven en spoken behoorlijk kwaadaardig klinken, is zij niet de antagonist van Hades 2. Nee, Melinoë neemt het op tegen haar opa, Kronos, de Titaan van de Tijd en de vader van Hades, een niet geringe tegenstander, lijkt me zo. Gelukkig is Melinoë geen groentje zoals Zagreus aan het begin van de voorganger, en dus begint ze de game met "the full might of Olympus" achter zich. Dat klinkt alsof ze de Olympische goden niet meer langzamerhand hoeft te overtuigen van het be-







BRENG DEZE HADES 2-GODEN

De Griekse mythologie is natuurlijk al regelmatig gebruikt voor videogames, maar Supergiant gaat met Hades net even wat dieper dan God of War of Immortals Fenyx Rising. Dus worden er in Hades 2 waarschijnlijk nog obscuurdere figuren uit het verleden getrokken, zoals de volgende:

ERIS

De personificatie van tweedracht en strijd is natuurlijk een prima toevoeging aan een game waarin nogal wat gestreden wordt. Daarnaast is de gouden appel waarmee Eris rivaliteit creëerde tussen Hera, Aphrodite en Athena een prima symbool voor een eventuele power-up in Hades 2.

HERA

Okay, Hera is totaal niet niche, maar deze bekende naam was een opvallende afwezigheid in de eerste Hades. Hera is de godin van vrouwen, het huwelijk en geboorte, dus misschien wilde Supergiant hun vingers niet branden aan een lastig te moderniseren entiteit. Aan de andere kant is Hera wel de vrouw van Zeus en de koningin van de goden, dus ze moet toch op z'n minst wel genoemd worden in het vervolg?

ATLAS

Kronos is vast niet de enige titaan in Hades 2, en Atlas is een van de bekendere voorvaders van de Olympische Goden. Hij draagt de ´wereldsferen´ op z´n rug als straf, dus kan hij een prima vervanger zijn voor de rotsduwende Sisyphus. Misschien krijgt de planeet die hij meezeult wel een leuk naampje, zoals Earthie!

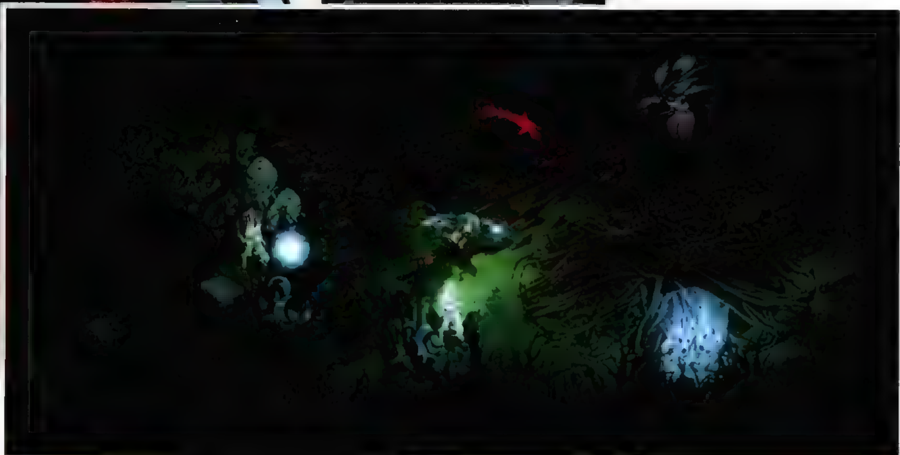
HESTIA

De godin van huis en haard klinkt als een gezellige toevoeging aan Hades 2. Bovendien is zij de eerstgeborene van Kronos, de baddie van de game, dus heeft Hestia alle redenen om zich met Melinoë´s strijd te bemoeien. Helemaal omdat de Titaan haar opslokte na haar geboorte, wat misschien in Griekse mythen een normale zaak is, maar Supergiant denkt er vast het hunne van.

EREBUS

Chaos is een interessant en opvallend personage in de eerste Hades, net zoals zijn dochter Nyx, de pleegmoeder van Zagreus met haar prachtige, broeierige stemgeluid. Maar zij heeft ook een broer, Erebus genaamd, en aangezien deze entiteit wordt gezien als de belichaming van duisternis, past hij perfect in het Hades 2-plaatje.

lang van haar queeste, en ze al beschikking heeft over al hun krachten, waardoor het misschien niet voelt alsof je weer helemaal opnieuw begint na het spelen van de eerste Hades. Maar goed, dat is speculatie, want Supergiant is nog niet klaar om ons ook maar een slokje Ambrosia of een druppeltje Titan Blood aan info wat betreft gameplay te geven.



POTENTIEEL EINDELOOS

Naast Hecate, Melinoë en Kronos zijn ook personages zoals Moros ('Doom Incarnate') en Nemesis ('Retribution Incarnate') bevestigd, die in lijn liggen met de duistere stijl van hekserij in Hades 2. Apollo, de God van Licht en mijn favoriete deo - ja, ik weet hoe oud ik ben! - en Dora, de 'Listless Shade' die de tegenhanger vormt van Dusa uit de eerste game, zorgen samen vermoedelijk voor de lichtere, komische noot. Want deel van het genoegen in de eerste Hades was ook zeker de humor, naast het schier oneindige spelplezier en de intrigerende manier waarop eeuwenoude mythen en sagen gemoderniseerd werden met de meest zwoele, prachtig vormgegeven personages. Ik duik in ieder geval met plezier terug in de Onderwereld, zodra Supergiant er klaar voor is dat we de sikkel en dolk van Melinoë ter hand nemen. En ook een magische staf en misschien wel een werpspeer, een mini-ballista, een kopis of een slinger? De mogelijkheden voor wederom een potentieel eindeloos te herspelen spel zijn... eh ja, eindeloos.

JUDAS

VERRAAD EN SPIJT

PeterKoelewijn was dolblij dat zijn favoriete Videoland-serie een eigen game krijgt. We durfden hem niet te vertellen dat Judas niets met Willem Holleeder te maken heeft, en alles met de maker van BioShock.





Voor wie vroeger niet elke week naar de zondagsschool werd getrapt: Judas was een discipel uit de Bijbel die de locatie van Jezus verried. Hij is dus verantwoordelijk voor zijn kruisiging, en uit spijt dat hij z'n meester had verraden hing hij zichzelf op.

Judas staat door dat Bijbelse verhaal synoniem voor het ergste soort verrader. Maar hij symboliseert ook de spijt die na verraad kan komen. Moet je iemand opofferen om een ander te redden? Of is het zelfs geoorloofd om je eigen doel ermee te bereiken? Dat zijn thema's waar Ken Levine hopelijk mee speelt in de eerste game van zijn nieuwe studio, Ghost Story Games.



weetje · weetje

Er wordt ook gewerkt aan een nieuwe BioShock-game door Cloud Chamber, maar daar heeft Ken Levine niets mee te maken.

SCHRIJVERS MET SUBTEKST

Ik ben fan van Kens eerdere games: BioShock en BioShock Infinite. Oké, er waren toen al veel betere shooters, maar qua verhaalvertelling en subtekst? Oef! Ken Levine is qua schrijven een echte vakman: hij gebruikt allegorieën en thematiek, en karakteriseert zijn personages op vlijmscherpe wijze zodat ze tot op het eind je verbazen. Heel soms durft hij zelfs *slikt* ironie te gebruiken!



HEERLIJKE HEBZUCHT

BioShock was een parodie op Ayn Rands libertarische bestseller Atlas Shrugged, waarin de meest hebzuchtige maar succesvolle mensen uit de samenleving treden en een idyllische nederzetting bouwen. In het boek loopt het goed voor ze af, in BioShock... nou ja, ik mag hopen dat je de game gespeeld hebt! Het is een klassieker, en hoewel opvolger Infinite qua gameplay de beloftes niet waarmaakte, ben ik een groot fan van hoe het de BioShock-thema's uitbouwt. Ken houdt ervan om de Amerikaanse samenleving een lachspiegel voor te houden. Judas speelt zich af op een ruimteschip, dus kruis de vingers maar dat er een tech-miljonair aan het roer staat...

TYPISCH BIOSHOCK

De vrouwelijke hoofdrolspeler (volgens de officiële site heet ze Judas) moet ontsnappen,

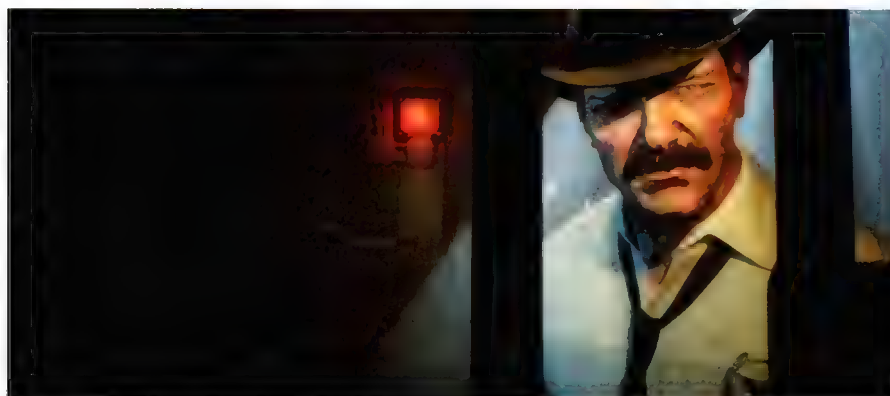








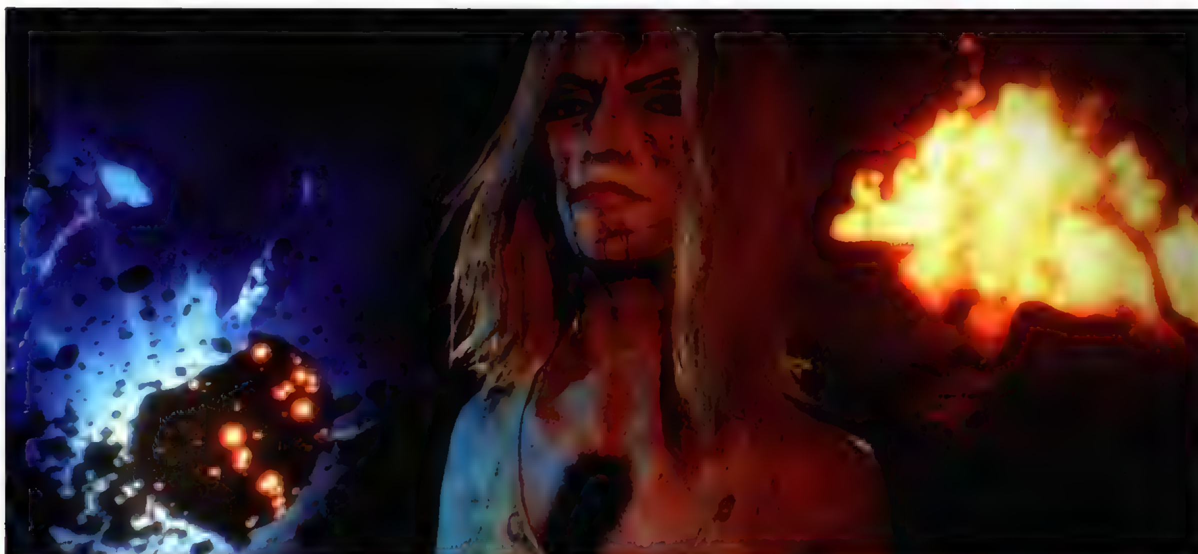
want het ruimteschip is onveilig. Omgevingen zijn kapotgeschoten en levensgevaarlijke animatronics met paardenhoofden lopen rond. Judas kan gelukkig overweg met een pistool en ze heeft een soort kamer in haar linkerhand waarin ze bovennatuurlijke vaardigheden stopt als munitie. Typisch BioShock!
Ik ben zelf niet zo van de subtekst, dus laat ik het maar gewoon zeggen: ik had meer verwacht van Ken Levines eerste zelfstandige game dan 'typisch BioShock'. Niet alleen werkt hij al negen jaar aan het project, er is een reden dat zijn naam niet in de trailer stond. Dit jaar verscheen er een groot Bloomberg-artikel over de problematische werkwijze van de BioShock-bedenker. Hij zou regelmatig hele brokken van de game hebben weggegooid en rigoureus van koers wijzigen. Versies weggooien is heel normaal als je schrijver bent. Dit is mijn vijfde versie van deze First Look en god mag weten hoeveel Marvin er nog uitfiltert [we hadden geen ruimte meer voor jouw erotische fanart van Chris Pratt als Big Daddy, inderdaad - Marvin]. Maar in een team van honderden mensen brengt dat problemen.



"IK HAD MEER VERWACHT VAN KEN LEVINES EERSTE ZELFSTANDIGE GAME DAN 'TYPISCH BIOSHOCK'."

ONTSTIJGEN

Toch denk én hoop ik dat Ken Levine nog iets groots achter de hand houdt voor Judas. Iets waarmee het BioShock kan ontstijgen. Het Judas-aspect heeft denk ik meer om het lijf: de hoofdrolspeelster zinspeelt erop dat ze de hulp van bepaalde overlevers op het ruimteschip nodig heeft. Als het Bloomberg-stuk klopt ontmoet je drie facties op het schip die reageren op jouw keuzes. Misschien moet je er voor eentje kiezen en worden de andere je vijanden?
Of misschien denk ik er te ingewikkeld over en moeten we straks gewoon een fictieve Elon Musk de luchtsluis uittrappen. Ik heb in ieder geval geen subtekst nodig om daar van te genieten.



BANISHERS: GHOSTS OF NEW EDEN

17DE-EEUWS SPOKENJAGEN IN MYTHISCH NOORD-AMERIKA

Rogina mag nóg een game toevoegen aan haar al overvolle verlanglijstje 'Supergave games om te spelen in 2023, als je portemonnee dat toelaat'. Eén blik op de trailer van Banishers: Ghosts of New Eden en ze was om. Wordt Banishers je centjes waard?



Maar weinig onthullingen tijdens de Game Awards van 2022 maakten mij zo enthousiast als de aankondiging van actie-RPG Banishers: Ghosts of New Eden. Focus Entertainment stond lang voornamelijk bekend om zijn talloze Sherlock Holmes-games, maar de afgelopen jaren heeft het ook heel wat andere unieke games uitgegeven, zoals Vampyr, Evil West, Greedfall, de A Plague Tale-games en binnenkort ook het BioShock-achtige Atomic Hearts. Met die indrukwekkende staat van dienst in het achterhoofd, en het feit dat Don't Nod de ontwikkeling voor zijn rekening neemt, kan ik niet wachten om te zien wat Banishers ons dit jaar laat beleven. Duik dus met me mee in deze gevaarlijke wereld vol geesten, monsters en gekwelde geliefden.

TOT DE DOOD ONS SCHEIDT

Hoewel er nog niet heel veel beeldmateriaal van de game te vinden is, lijkt de look-and-feel van Banishers: Ghosts of New Eden dichtbij een paar andere games te komen. Net zoals in Middle Earth: Shadow of Mordor kun je in Banishers gebruikmaken van normale combat en spooky combat. Dat komt doordat Antea Duarte, de geliefde van hoofdpersoon Red mac Raith, op ongelukkige wijze vastzit op aarde als geest. Niet de beste verschijning voor een spokenjager, maar het duo kan er voor nu mee leven (in hoeverre dat mogelijk is). Het is in ieder geval duidelijk dat de missie van dit geestenjagersduo is om Antea van haar nieuwe lot te verlossen. Hiervoor moeten de twee samen de gevaarlijke, mythische bossen van koloniaal Amerika trotseren. Om te zeggen dat het daar spookt, zou een understatement zijn...



MYTHICAL MADNESS

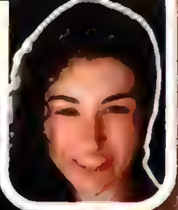
Je bevindt je in New Eden, 1695. Een paar beelden onthullen enkele glimpen van deze nieuwe speelwereld en die maken één element snel duidelijk: grimmig is het er zeker. De verhulde, mistige natuur, gepaard met houten nederzettingen die verlaten lijken, geven het dezelfde mysterieuze eenzaamheid als het Keltische spel Hellblade: Senua's Sacrifice. Hoewel we in Banishers voornamelijk te maken krijgen met oude Noord-Amerikaanse folklore, past een mythisch verhaal bij beide spellen erg goed met de neergezette sfeer.

Wat verder opvalt is de gebruikte camerahoek: een intiem bijna over-de-schouderperspectief die je kent van God of War, maar ook van voorgaande games van uitgever Focus Entertainment, zoals Vampyr en Evil West. Je hebt hierdoor goed zicht op de geestverschijning van Antea wanneer zij de weg leidt.



KEUZESTRESS

Ontwikkelaar Don't Nod is absoluut geen vreemde als het gaat om het maken van games met zwaarbeladen keuzes. Na games als Life is Strange 1 & 2, Twin Mirror en Vampyr is Don't Nod een bewezen storyteller. Ik ga er eigenlijk vanuit dat Banishers het meest zal lijken op actie-RPG Vampyr, maar dan hopelijk voornamelijk op keuzegebied in plaats van de combat. Begrijp me niet verkeerd, de combat van Vampyr was vermakelijk, maar voelde al snel nogal repetitief en niet divers genoeg. De keuzes waren daarentegen morbide en ethisch van aard. Bij Vampyr kon je kiezen wie je leeg zou drinken als vampier, met alle gevolgen van dien. Ik heb het gevoel dat Banishers hetzelfde zal doen: welke geesten ga je uiteindelijk 'banishen'?





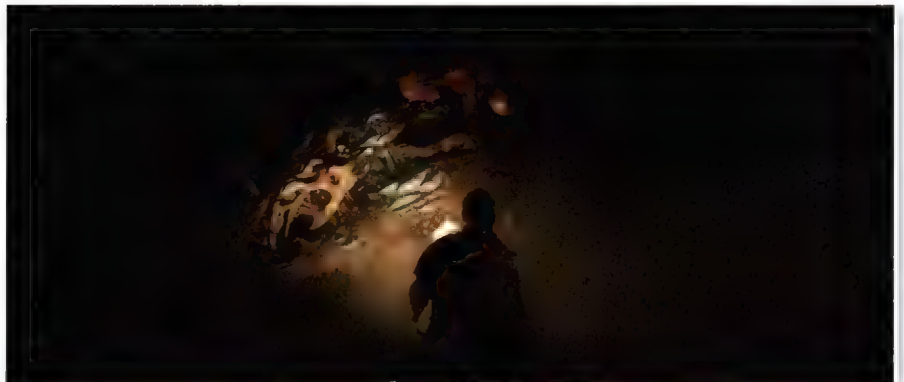


Dat is wel handig als je besluit om haar bovennatuurlijke vaardigheden in te zetten tijdens gevechten. Nu we het er toch over hebben: geesten en wouddieren zijn niet je enige zorg, want je kunt je borst ook natmaken voor bovennatuurlijke giganten.

ZOU JE DAT NOU WEL DOEN?

Een terugkerend element waar ik erg blij van word in de games van Don't Nod, is dat jouw keuzes het verhaal veranderen, wat ook het geval is bij Banishers. Jottem, nog meer emotionele schade! Om de krachten van de Banishers volledig in te zetten, zijn er upgrades beschikbaar voor onder andere gear en wapens. Ik ben benieuwd hoe uitgebreid dit gaat zijn, want een overvloedige skilltree kan soms weleens afschrikken, al helemaal met veel verschillende mechanieken. Tegelijkertijd lijk je niet alleen te kunnen vechten met normale wapens, maar ook met magie en spirituele krachten. Tot nu toe klinkt dit allemaal echt als een heerlijke investering voor liefhebbers van narratieve actie-RPG's. Morele keuzes die zowel het lot van de hoofdpersonages als NPC's kunnen vernachelen? Vechten met je ghost-sidekick-wifey? In mythisch koloniaal Amerika? Sign me up!

"VECHTEN MET JE GHOST-SIDEKICK-WIFEY? IN MYTHISCH KOLONIAAL AMERIKA? SIGN ME UP!"



VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

026 Rogina, die 2023 een uitstekend jaar noemt voor fans van Aziatische gamesferen.

030 Wouter, die als de geluksvogel die hij is alle afleveringen van HBO's The Last of Us al mocht kijken, en tissues tekortkwam.

036 Peter, die weet waarom Advanced Wars 1 + 2: Re-Boot Camp nog altijd niet uit is, terwijl de game al lang en breed goud is gegaan.

040 Alie en Laura, die een winterdip proberen te voorkomen met een personal trainer – oh, en games natuurlijk.

042 Peter, die goddelijk bloed proeft en wel een paar pantheonnetjes weet voor Kratos om uit te moorden in de volgende God of War-games.

046 Jurjen, die in een zonovergoten Marokko vertoeft en door de woestijn aan een hoop games moet denken.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

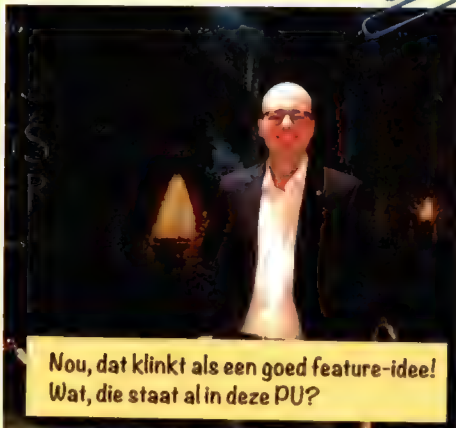
"IK BEN ONDERTUSSEN OOK WEL EEN BEETJE VERSLAAFD GERAAKT AAN HET 'IN REAL LIFE' AVONTUREN BELEVEN."



Geen zorgen, zelfs als hij bijna niet gamet kan Jurjen nog over games lullen als de beste.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MAAR WAT ALS IK JE VERTEL DAT ADVANCE WARS 1 + 2: RE-BOOT CAMP DE SLECHTSTE RELEASETIJD OOIT HEEFT GEKOZEN?"



Nou, dat klinkt als een goed feature-idee! Wat, die staat al in deze PU?

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HELAAS HELEMAAL NIETS MEER GEHOORD VAN SQUARE, MAARJA, NIETS AAN TE DOEN."



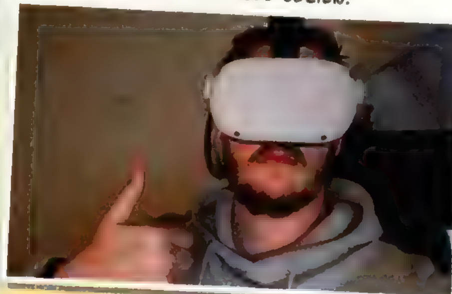
Vervang Square door de naam van een PU-redacteur, en je krijgt een blik op het mailverkeer tussen Marvin en Wouter.

"IK GA HEM ZATERDAGMIDDAG HOE DAN OOK UITWERKEN."



Dinsdag, dus. Check!

"OH, IK HAD JE MAIL OVER DE DEADLINE OVER HET HOOFD GEZIEN."



Het blijkt dat je verrassend veel over het hoofd ziet als je alleen naar je Steam Deck staart.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

050 FIRE EMBLEM ENGAGE

052 HIGH ON LIFE

054 CRISIS CORE: FINAL FANTASY 7 REUNION

GOLD AWARD 056 CHAINED ECHOES

058 THE CALLISTO PROTOCOL

GOLD AWARD 060 MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

064 NEED FOR SPEED UNBOUND

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Soccer Story

Wavetale

Jurassic World Evolution 2: Dominion Malta

Lil Gator Game

EEN TOPJAAR VOOR LIEFHEBBERS

NIEUWE GAMES MET EEN AZIATISCHE SETTING

Krijg jij ook geen genoeg van games als Ghost of Tsushima, Sekiro, Prince of Persia, Ghostwire Tokyo, de Yakuza-serie of de eerste Assassin's Creed-game? Geniet je van de diversiteit die Azië te bieden heeft, zowel in culturen en mythologieën als flora en fauna? Dan heeft Rogina goed nieuws voor je, want 2023 is een tópjaar voor games met een Aziatische setting!

Als liefhebber van alles wat Oosters is, kijk ik dit jaar errrug uit naar bepaalde games met een verwante setting. Van Turkije tot Japen en Rusland tot Indonesië: het Aziatische continent is erg divers, maar vaak wordt in deze context Midden- tot Oost-Azië bedoeld. Zo, nu die aardrijkskundeles achter de rug is, kan ik met veel plezier meedelen dat 2023 and beyond veel van dit soort games in de aanbieding heeft! Of ze nu historisch accuraat zijn of geïnspireerde fictie: dit zijn grote games met een Aziatische setting waar we dit jaar van kunnen genieten.



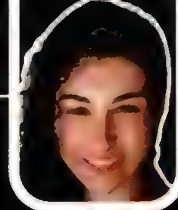


WILD HEARTS

Wild Hearts kan het best omschreven worden als een actie-jaagspel à la Monster Hunter World, maar dan in een fantasiewereld geïnspireerd door feodaal Japan, genaamd Azuma. Niet alleen de vele heuvels met sierlijke bloemen, de imposante ruïnes en andere architecturale wonderen ademen het spel Japanse sferen in, maar ook de jagers en hun gear hebben een traditionele flair! Ze jagen op enorme beesten, Kemono: monsterlijk grote wezens die gefuseerd zijn met natuurlijke elementen. Letterlijk 'a force of nature', dus.

Je vecht niet alleen in stijl, maar ook met Karakuri: eeuwenoude technologie die je in meerdere vormen kunt gebruiken. Zet vallen, reis sneller van punt A naar punt B of maak er elementaire wapens van die je helpen om deze wilde beesten te temmen. In februari kun je alleen of met je vrienden de jager gaan uithangen in deze interessante mix tussen traditioneel Japan, Monster Hunter World en Horizon Forbidden West. Nou, als dat niet klinkt als iets wat je lekker een paar potjes achter elkaar wilt spelen, dan weet ik het ook niet meer.





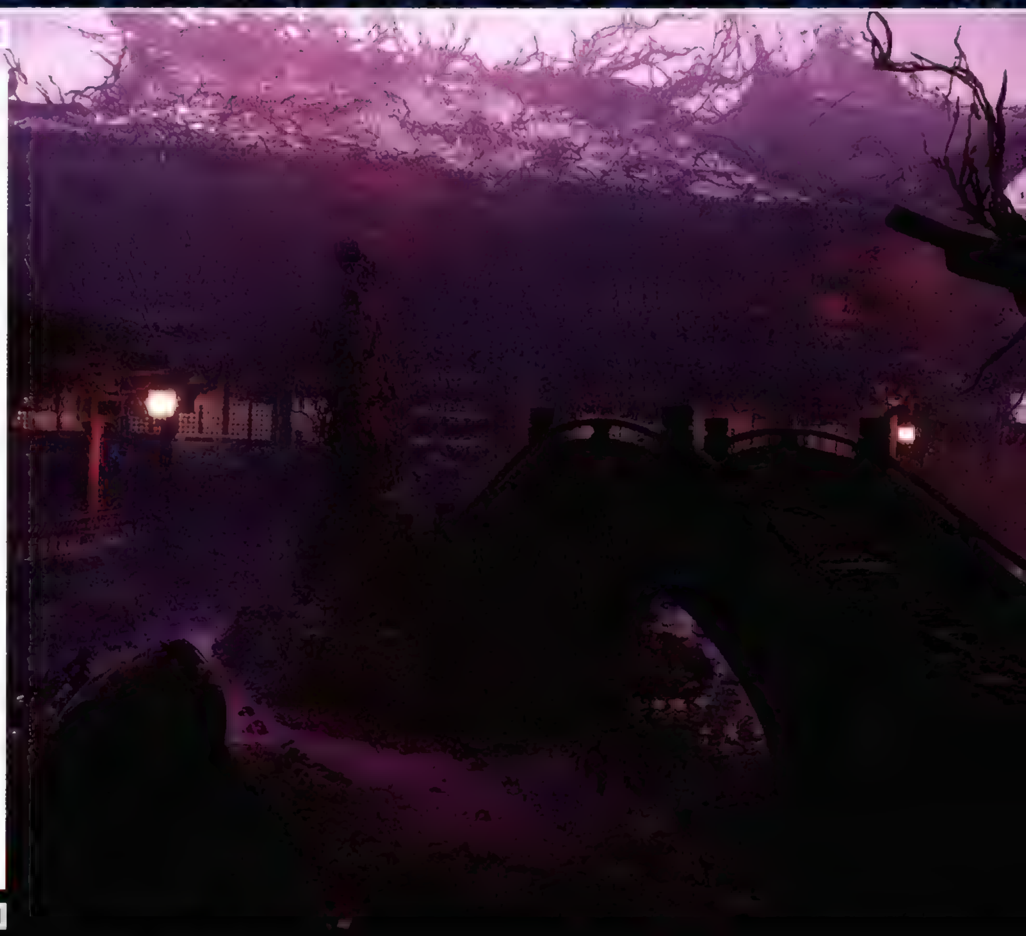


ASSASSIN'S CREED MIRAGE

Van het Verre Oosten werpen we nu een blik op het iets minder Verre Oosten, namelijk het 9de-eeuwse Bagdad, Irak. Natuurlijk is dit niet de eerste Assassin's Creed-game in de reeks die zich afspeelt in het Midden-Oosten, want dat was (ironisch genoeg) de eerste AC-game, in Jeruzalem. Toen volgden we de wijze, Syrische sluipmoordenaar Altaïr. Nu wordt het Midden-Oosterse stokje overgedragen aan zijn complete tegenpool, die velen van jullie vast wel zullen kennen uit AC Valhalla. In Assassin's Creed Mirage kruip je namelijk in de huid van de 17-jarige Basim, die leeft als een sluwe kruimeldief voordat hij een van de Hidden Ones wordt. Mijn roots spelen zonder twijfel een rol bij mijn pure enthousiasme voor deze game, maar de kleurrijke en bruisende straten en districten van dit metropool tijdens de islamitische gouden eeuw zijn ideaal voor Assassijnen en parkour-liefhebbers. Ik kan simpelweg niet wachten op de mogelijke Prince of Persia- of Aladdin-vibes, maar dan natuurlijk in een bijpassend sluipmoordenaarsjasje. In september kunnen we de vier verschillende districten van historisch Bagdad naar hartenlust verkennen, met als bijpassende snack natuurlijk kleicha (dadelkoekjes) en chai (thee).

WO LONG: FALLEN DYNASTY

Team Ninja, de ontwikkelaar achter de soulslike Nioh, neemt ons in Wo Long: Fallen Dynasty mee naar het tijdperk van de Drie Koninkrijken. Tijdens deze Late Han-dynastie viel het keizerrijk China uit elkaar in drie aparte koninkrijken die oorlog met elkaar voerden, wat nu dus de basis vormt van deze fantasierijke, actievolle en dramatische hervertelling van een oude geschiedenis. In het jaar 184 na Christus staat het Keizerrijk op het punt van vallen en stap je in de historische schoenen van een naamloze militiesoldaat. Demonen teisteren het land en om dat te overleven kun je gebruikmaken van drie soorten combat: magie, zwaardvechten (dat gebaseerd is op Chinese martial arts) of het oproepen van goddelijke beesten.
Volgens Team Ninja refereert 'Wo Long' naar een kruipende draak, een term die staat voor de ontwikkeling van een 'zero' naar een 'hero'. Het is misschien te veel gevraagd om deze symbolische draak ook echt als sidekick te hebben, maar de prachtige historische architectuur, traditionele uitrustingen en mythische monsters zullen vast ook het juiste plekje kietelen. In maart kun je aan de slag met deze draconische zelfontwikkelingsreis, vol chaos, actie en natuurlijk de allure van het Verre Oosten. Als je geïnteresseerd bent in de historische lore van de Drie Koninkrijken, raad ik je in de tussentijd zéker de animatievideo van Oversimplified aan. From one history junky to another. »





BLACK MYTH: WUKONG

Zin in een actie-RPG die gebaseerd is op oude literatuur? Niet afhaken nou, want het antwoord is zeker weten JA! Black Myth: Wukong is een adaptatie van de 16de-eeuwse Chinese roman De Reis Naar het Westen, een van China's bekendste literatuurwerken. Het boek gaat over de legendarische pelgrimsreis van de boeddhistische monnik Tan Sanzang. Hij en zijn discipelen (lees: bodyguards) doorkruisen het gevaarlijke China met als eindbestemming India, om een aantal heilige boeddhistische geschriften te bemachtigen. In Black Myth: Wukong speel je als de mythische discipel 'Monkey King' Sun Wukong, een aap met bovennatuurlijke krachten zoals gedaanteverwisseling.

Hoe dichter je bij je doel komt, des te meer gevaren en monsters je op je pad zult tegenkomen. Tenminste, zo gaat het in het boek. Sinds de aankondiging van het spel, ruim twee jaar geleden, zijn er geen regelmatige updates geweest, maar wat we wél te zien kregen is visuele pracht en praal: vrouwen in sierlijke klederdracht, vallende bloesemblaadjes en wilde landschappen, elegante waaiers en traditionele architectuur, met als contrasterende kers op de taart de algemene soulslike-combat en -sfeer . Een precieze releasedatum is er nog niet, maar Wukong hoort in ieder geval dit jaar éíndelijk te verschijnen.



BONUSGAME #1: RISE OF THE RONIN

Sommige games die op deze pagina's verdienen te staan komen helaas iets later uit dan 2023, maar dat betekent niet dat we er dit jaar al niet naar uit kunnen kijken! Team Ninja laat zich met Rise of the Ronin nog een keer zien, ditmaal met een openwereldgame die zich afspeelt in Japan, 1863. Rise of the Ronin pakte gelijk mijn aandacht door één simpele mechanic: je kunt rondvliegen over historisch Japan met DIY-vleugels en dat ziet er zonder discussie geweldig uit. De historische inslag biedt niet alleen visueel een mooie achtergrond, maar druipt ook van de interessante verhalen. Zo komt de 300-jarige Edo-periode aan zijn eind, ontstaan er burgeroorlogen en dodelijke ziektes en dat allemaal terwijl westerse invloeden ook om de hoek komen kijken. Japan staat dus voor een grote veranderingen en jij speelt als een ronin, een zwaardmeester zonder... meester! Vecht tegen hen die jouw volk onderdrukken en stap in een van de meest revolutionaire Japanse tijdperken, waarbij actie net zo belangrijk is als verhaal. Het is ook cool om te zien dat je niet alleen met een katana, maar bijvoorbeeld ook een bayonet of een revolver kunt vechten. Deze keuze laat het thema van deze game erg goed zien: het versmelten van een oude en een nieuwe periode.





BONUSGAME #2: WHERE WINDS MEET

Where Winds Meet is een andere game die helaas pas na 2023 uitkomt, maar nu al pronkt met immens mooie beelden en meeslepende muziek. Terugkerende thema's als politieke verdeeldheid, verandering en uiteenvallende rijken laten zich ook in deze openwereldgame zien, ditmaal tijdens de periode Vijf Dynastieën en Tien Koninkrijken van het 10de-eeuwse China. Keuzes vormen een belangrijk element in deze actie-RPG. Je kunt onder andere de achtergrond en ambities van jouw held kiezen, zoals het worden van een dokter of handelaar. Je speelt in ieder geval als een zwaardvechter en beheerst dus Chinese martial arts. Maar je kunt volgens de ontwikkelaars ook gewoon spelen als een NPC, zonder je al te veel te bemoeien met de politieke zaken van historisch China. Verken de enorme wereld zo vrij als je maar wilt en snuif alle verschillende locaties op, zoals de bamboemossen, de steppe, ijzige bergen, mysterieuze gebouwen en de vele geheimen van het Chinese rivierenlandschap. China is een enorm land, dus het is leuk om te zien dat de ontwikkelaars deze veelzijdigheid presenteren en ons de mogelijkheid geven om er als een kip zonder kop doorheen te rennen.

BONUSGAME #3: SAMURAI SPIRIT

Oké oké, nog één laatste bonusgame dan. Deze titel is net iets anders dan de andere games en dat kan ik wel waarderen. Ik kwam The Spirit of the Samurai toevallig tegen op TikTok en de creepy 3D-trailer was niet iets wat ik midden in de nacht had moeten zien. Het is een 2D-samoeraiavontuur met soulslike-elementen dat zich afspeelt in middeleeuws Japan. Visueel ziet het er een beetje uit als Trek To Yomi, maar dan een stuk kleurrijker, griezeliger en gedetailleerder. Japanse mythologie speelt ook een grote rol in The Spirit of the Samurai. Als samoerai krijg je namelijk hulp van Kitsune (mythische vossen) en een warrior-cat genaamd Chisai. Samen nemen jullie het op tegen een scala aan vijanden in dit duistere actie-avontuur, zoals Oni (demonen), Tengu (half-mens, half-vogel fabeldieren) of Jorogumo (een bovennatuurlijke creepy crawler die ook in een mooie vrouw kan veranderen). Een concrete releasedatum ontbreekt helaas nog, dus ik zet al mijn hoop op de 'Coming Soon'-label die momenteel op Steam staat. ✖



THE LAST OF US TV-SERIE

TROUW UIT PERFECTIONISME, OF ANGST?

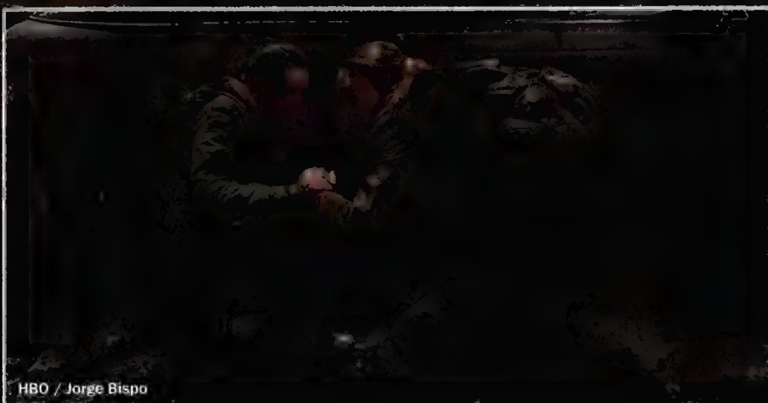
Nog amper bekomen van z'n Platinum-runs van The Last of Us: Part I, onmiddellijk gevolgd door Part II, mocht Wouter een groot deel van de opgelopen emotionele schade nogmaals beleven. De The Last of Us-tv-serie van HBO stond namelijk op hem te wachten; alle negen, traumatische afleveringen...

De Vloek van de Videogameverfilming is officieel verbroken. Het leek nog een beetje onveilig na het verschijnen van Pokémon: Detective Pikachu in 2019, maar toen er in 2020 een prima Sonic The Hedgehog-film verscheen, gevolgd door een erg leuke Mortal Kombat in 2021 en vorig jaar zelfs een prima te pruimen Uncharted-flick, lijkt het eindelijk alsof een bioscoopbezoek voor een gamefilm niet gegarandeerd je avond upfuckt. Als je zelfs prima vermaakt kan worden door een monsterjagende Mila Jovovich en een weerwolvenkomedie gebaseerd op een amper bekende Ubisoft-titel, dan weet je dat er ergens een tegenspreuk is uitgesproken door een of andere Hollywood-magiër.

Op de streamingdiensten zijn er ondertussen helemaal magische dingen gaande! Arcane, Dragon Age: Absolution, Cyberpunk: Edgerunners, The Cuphead Show! en Castlevania op Netflix laten zien dat animatie een ideale uitbreiding is van een uiteenlopende reeks videogame-franchises. Op diezelfde streamingdienst is The Witcher misschien niet helemáál een gameverfilming, gezien het bronmateriaal in boekvorm, en het is daarnaast een beetje aan het kwakkelen na het vertrek van Henry Cavill en het matige The Witcher: Blood Origins. Maar desalniettemin is de live-actionserie beter dan we ooit hadden durven dromen. Het is in ieder geval een trouwere adaptatie dan SkyShowTime's Halo, want de veranderingen die daarvoor doorgevoerd zijn vallen bij velen niet in goede aarde. Hold my beer, moeten ze bij HBO gedacht hebben.

Circumstantial?

Hoe pijnlijk het soms ook mag zijn voor de minder mondige fans onder ons: zoldertrollen en toxic fanboys die het niet kunnen laten om op internet breeduit te janken over hun onvrede, hebben het voor het zeggen. BioWare heeft het einde van hun space-opera-trilogie Mass Effect aangepast aan


HBO / Jorge Bispo


HBO / Jorge Bispo




HBO / Jorge Bispo


HBO / Jorge Bispo

VOL MET TALENT

De belangrijkste reden waarom veel gamers zo hyped zijn voor HBO's The Last of Us, is omdat Neil Druckmann, de oorspronkelijke bedenker van de game en co-president van Naughty Dog, praktisch de hele serie ontwikkelde. Hij is zo nauw betrokken bij het productieproces dat hij credits heeft als schrijver van alle afleveringen, en de tweede episode zelfs regisseerde. Naast Druckmann is ook Craig Mazin een zogeheten 'executive producer' en schrijver van de The Last of Us-serie, die bovendien de regie van de eerste aflevering op zich heeft genomen. Mazin is vooral bekend als showrunner van Chernobyl, een zeer goed ontvangen HBO-miniserie over de nucleaire ramp in Rusland, en hij heeft de scripts voor comedy's The Hangover Part 2 en 3 geschreven. Hij doet voor The Last of Us wat minder met zijn humoristische schrijfvaardigheid, hoewel Ellie soms best een grappenmaker kan zijn.
Bovendien zit de HBO-serie van The Last of Us naast Merle Dandridge, Gabriel Luna, Bella Ramsey, Pedro Pascal, Troy Baker, Ashley Johnson, Jeffrey Pierce en Melanie Lynskey, boordevol nog veel meer fantastische acteurs. Waaronder Nick Offerman (Parks and Recreation, Devs) als Bill, Murray Bartlett (The White Lotus, Iron Fist) als diens partner Frank, Graham Greene (Dances With Wolves, American Gods) als een nieuw personage genaamd Marlon, Storm Reid (Euphoria, The Invisible Man) als Ellies vriendin Riley, Nico Parker (Dumbo, Reminiscense) als Joels dochter Sarah en Anna Torv (Mindhunter, Fringe) als Joels partner Tess. Sommigen van deze toppers zijn helaas veel te kort te zien in de serie, om redenen die je wel kan raden, maar schitteren doen ze niet minder.

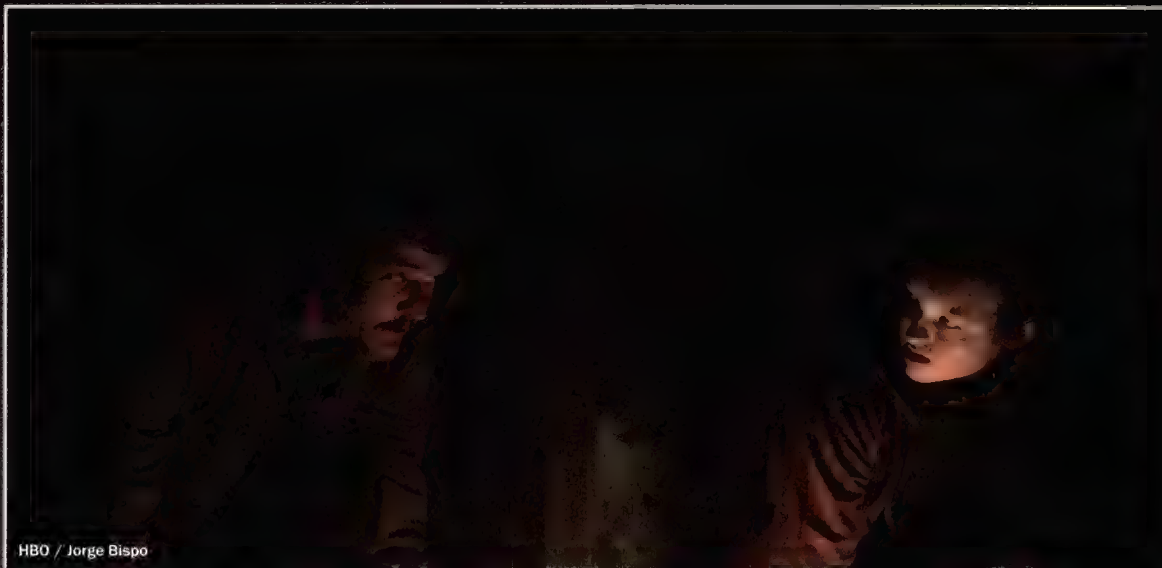
de wensen van volhardende internetzanikers, terwijl de beste Star Wars-film van de afgelopen drie decennia zo goed als geretcond is omdat incels nog nooit therapie hebben gehad en niet snappen dat een Jedi depressief kan zijn. Ook The Last of Us: Part II kreeg er flink van langs, ondanks dat dit meesterwerk wat mij betreft in het illustere rijtje van perfecte sequels past, samen met Mass Effect 2, Aliens en Terminator 2. Echt, als ik al die boze video's op YouTube zie waarin entitled rukkers zonder enig valide argument volledig losgaan op die sublieme game, dan druk ik eerst op 'report' uit woede, waarna ik een beetje treurig word. Moet je nagaan hoe Neil Druckmann zich er bij moet voelen!
Nou heb ik geen bewijs om te denken dat Druckmann (co-voorzitter van Naughty Dog en de bedenker van TLoU) zich heeft laten beïnvloeden door al die backlash, maar ik weet wel twee dingen: 1) HBO en Druckmann zijn ná de ontwikkeling van The Last of Us: Part II begonnen aan de tv-serie van The Last of Us. 2) HBO's The Last of Us is extreem trouw aan de gebeurtenissen in de gelijknamige game. Onrechtstreeks bewijs, uwe edelachtbare! Absoluut, maar hear me out...

600 minuten aan bekende gevoelens

Ik heb dus alle negen afleveringen van HBO's The Last of Us gezien en een grote verscheidenheid aan emoties gevoeld tijdens deze, om en nabij, 600 minuten aan televisie. Ongeveer dezelfde gevoelens die er loskwamen bij het spelen van The Last of Us - wat ik overigens een stuk of vijf keer gedaan heb -, zoals ontroering, verrassing, spanning en onvervalste hartzeer van het puurste, meest verlammende soort. Althans, op de graadmeter van entertainment, wat natuurlijk niet te vergelijken is met IRL emoties. Dat ik ongeveer hetzelfde doorging als tijdens het spelen van de game, heeft »


HBO / Jorge Bispo


HBO / Jorge Bispo


HBO / Jorge Bispo

NÉGEN TLOU-COMPANION-ARTIKELEN

Niet alleen bespreken Cody en Jacco de serie van The Last of Us op PU.nl, ook ga ik elke aflevering afzonderlijk bespreken in een artikelenreeks waarin ik het met de game vergelijk en allerlei slimme observaties maak. Of nou ja, zo slim als mijn brein me toelaat. Check dus NU mijn The Last of Us 'Companion Pieces' op PU.nl, want als het goed is staat er al minstens een tweetal op tegen de tijd dat je dit leest.

er alles mee te maken dat er in HBO's versie van The Last of Us bijna exáct hetzelfde gebeurt als in Naughty Dogs game. Zeker, er wordt op sommige zaken wat dieper ingegaan, er is een aantal personages toegevoegd en bepaalde sleutelfiguren die we in de game nooit gezien hebben, hebben in deze serie wel screentime. Maar de rode draad van het verhaal, inclusief de meeste grote gebeurtenissen, zijn hetzelfde. Vaak gaat de serie zelfs zo ver dat dialogen een-op-een zijn overgenomen ("I'm sorry about your daughter, Joel, but I have lost people too." - "You have no idea what loss is."), terwijl dezelfde muziek van Gustavo Santaolalla in je oren klinkt. Een ander voorbeeld: weet je dat moment nog in de Left Behind-DLC, toen Riley en Ellie aan het dansen waren in het winkelcentrum? Dat doen ze in de HBO-serie ook, met bijna precies dezelfde dansmoves, op precies hetzelfde nummer: I Got You Babe van Etta James. Het enige verschil is dat ze in de serie maskers op hun hoofd hebben, maar dat zijn wel PRECIES dezelfde weerwolf- en clown-koppen die je van de game kent! En ja, mocht je het afvragen, de scène is ook net zo ontzettend vertederend, schattig en zoet.

Minder Ultra

Natuurlijk is er een aantal voor de hand liggende elementen die de serie anders maakt dan de game, waaronder de casting. Niet die van Merle Dandridge overigens, want zij speelt exact hetzelfde personage in beide versies: Firefly-bazin Marlene. Maar Ellie is wel degelijk een ander persoon; een ietwat feller, bijdehanter meisje dan haar evenbeeld in de game ("1,2,3,4,5,6,7,8, fuck you", zijn letterlijk haar eerste woorden in aflevering 1), wat beter bij de casting van Bella Ramsey past. Joel, gespeeld door Pedro 'The Mandalorian' Pascal, is daarnaast menselijker gemaakt en houdt zich duidelijk al twintig jaar staande in een postapocalyptische wereld, waardoor hij lichamelijk niet meer de soepelste is. Mensen pissen nog steeds in hun broekies van hem, waaronder Robert, maar hij is niet helemaal de genadeloze moordmachine uit de game. En daar

HBO / Jorge Bispo



HBO / Jorge Bispo

GABRIEL OVER TOMMY

Gabriel Luna, onder andere bekend als Ghost Rider in Agents of S.H.I.E.L.D. en een boze robot in Terminator: Dark Fate, heeft de rol van Tommy overgenomen van Jeffrey Pierce in de The Last of Us-serie. Gedurende het roundtable-interview met hem wist Gabriel een prachtige omschrijving te geven van Joels broertje: "Tommy en Joel waren eigenlijk elkaars leven totdat Sarah werd geboren, en als je ons ontmoet in de serie zijn we samen een klein gezinnetje. Joel, Sarah en ik. We lijken op veel manieren op elkaar, maar Joel is wat harder en wordt dat nog meer na de tragedie die plaatsvindt aan het einde van de eerste aflevering. Hij sluit zichzelf nog meer af en stort echt in, terwijl Tommy al trauma en stress heeft ervaren als een scherpschutter van het leger die de gruwelen van oorlog heeft gezien. Maar hij begint daar van terug te komen en heeft een vrij positieve levenslust die Joel niet altijd aan de wereld heeft laten zien. Tommy gelooft ook dat de wereld weer een prachtige plek kan worden, een plek waar je echt in kan leven en groeien en een familie kan bouwen en niet alleen in moet overleven."

Nou zit er een vrij grote tijdsprong in HBO's The Last of Us, net zoals in de game, en gaan we twintig jaar de toekomst in na de schimmelzombie-outbreak. Deels omdat ik nieuwsgierig was hoe diep Gabriel in z'n personage gedoken was, deels omdat ik wilde polsen hoe groot de kans is dat latere seizoenen van de serie een prequel worden, vroeg ik aan hem of hij weet wat er met Tommy gebeurd is gedurende die twee decennia. Gabriel antwoordde: "Net zoals in de game leer je in de show een hoop over Tommy dankzij wat anderen van hem vinden. Je luistert naar Joel terwijl hij Ellie verhalen vertelt over zijn broer, wie hij is, wat er gebeurd is - en dat is een perfecte parallel met de game. Ik heb er met Neil en Craig over gesproken, ook geprobeerd om de gaten zelf te vullen, mijn eigen achtergrondverhaal te verzinnen, zodat ik een solide fundering heb om vanuit verder te werken. Er is een hoop dat er had kunnen gebeuren en een hoop dat ik zelf heb besloten dat er gebeurd is. Bijvoorbeeld dat Merle (Dandridge, AKA Marlene) altijd in haar hoofd had dat zij en Tommy een hele intieme relatie hadden, romantisch zelfs. [...] Dat vond ik een heel spannend concept en iets wat compleet logisch leek. Ik kan me identificeren met het idee dat als er iets mis gaat met liefde, het moeilijk is om het gezicht van diegene dagelijks te zien. En in het geval van Tommy zelfs nog moeilijker omdat hij bevelen moet aannemen van deze vrouw, die een krachtige leider is. Er is ook nog een periode dat Tommy op zichzelf is en zijn eigen reis meemaakt, en ik weet niet hoeveel ik daarover kan zeggen, maar hij heeft zichzelf in zekere zin verbannen."

Twee conclusies kan ik hier enigszins veilig uit trekken: een prequelseizoen (of flashbacks in afleveringen naar die twintig jaar) van HBO's The Last of Us kunnen we niet uitsluiten, en Gabriel Luna neemt zijn rol als Tommy duidelijk zeer serieus.

HBO / Jorge Bispo

HBO / Jorge Bispo



HBO / Jorge Bispo

MERLE OVER MARLENE

Veel van de hoofdrolspelers in de The Last of Us-game hebben ook een rol gekregen in de serie. Zo speelt Jeffrey Pierce, de acteur die in de game Tommy vertolkte, een personage genaamd Perry in de serie. Hij is de rechterhand van de 'genadeloze rebel' Kathleen (Melanie Lynskey), en beide zijn nieuwe personages die speciaal voor HBO's The Last of Us zijn geschreven. Over handlangers gesproken: Troy Baker, die in de game Joel vertolkt, heeft in de serie de rol van James, de rechterhand van de kwaadaardige David. Ook Ashley Johnson, de OG Ellie, zien we in latere afleveringen van HBO's The Last of Us verschijnen als Anna. Fanatieke spelers van TLoU weten vast wel wie dát is!

De enige actrice in de game die geen andere rol heeft gekregen is Merle Dandridge; zij speelt in beide versies Marlene, de Firefly-leider die Joel op pad stuurt met Ellie, om vervolgens aan de andere kant van de Verenigde Staten terug te komen aan het einde van het verhaal. Ik sprak Merle tijdens een roundtable-interview, en over haar band met het personage Marlene zei ze het volgende: "[Ik speelde] het personage tien jaar geleden, kreeg de fantastische kans om haar in een tweede game te spelen, in een theaterversie, zelfs in een filmversie waar ik voor heb mogen lezen en nu in deze geactualiseerde HBO-serie. Ik kreeg echt de mogelijkheid om haar door de jaren heen beter te leren kennen, om zelfs in haar leeftijd te groeien en fysiek meer geschikt te worden om haar te spelen buiten de mocap-stage. En toen ik aan de HBO-serie begon, had ik wat sentimentaliteiten gecreëerd rondom wie ze was. Maar er was echt een nieuwe inspiratie en een zegen om Joel en Ellie door een nieuwe lens te zien, ook door het ongelooflijke duo Neil (Druckmann) en Craig (Mazin), waardoor er een frisse vrijlating was om het verhaal op een nieuwe manier te vertellen, en ook om nieuwe delen van het verhaal te vertellen. Ik moest dus heel erg bezig zijn met wat er nieuw was, in plaats van iets uit het verleden te repliceren."

Het meest interessante aan Marlene is natuurlijk haar relatie met Ellie, dus vroeg ik Merle of die ook in de serie nog zo gecompliceerd is. Merle: "Wat ik het mooie aan Bella haar take op Ellie vind, is dat je een klein beetje te zien krijgt van hoe ze is voordat ze naar het westen afreist, voordat ze Joel ontmoet. En dus zien we iets meer van de moeder-dochterdynamiek, die toch wat afstandelijk is tussen Ellie en Marlene, wat alles te maken heeft met de relatie die Marlene met Ellies moeder heeft. En dus komen we er ook achter dat Marlene Ellie in een militaire school heeft geplaatst, eigenlijk om haar te beschermen, want zij is een soort baken van de herinnering van wie Marlene vroeger was, en dat er nog hoop voor de toekomst is."

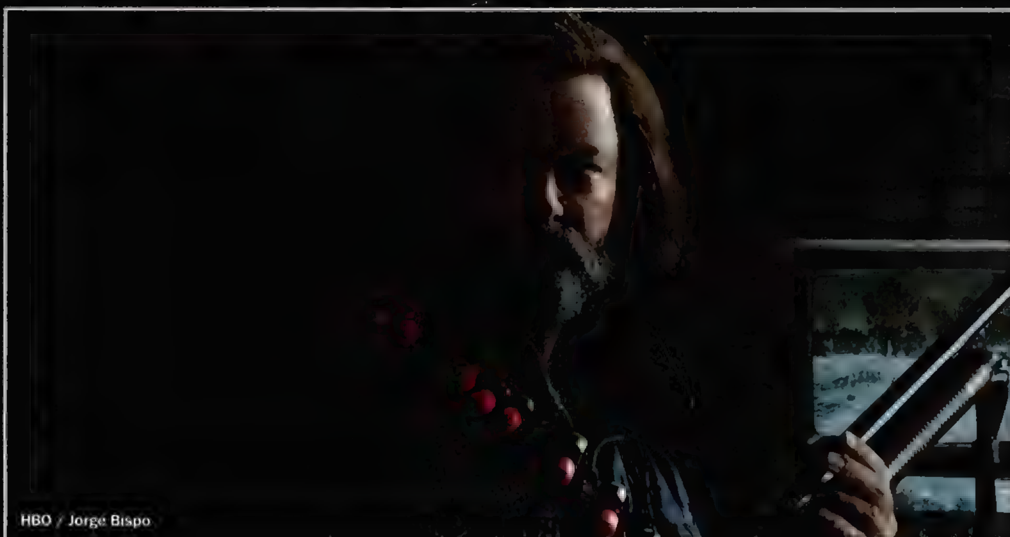
Het mag duidelijk zijn dat Merle Dandridge diep in haar personage gedoken is, en dat het geen wonder is dat zij wederom gecast is voor de rol.

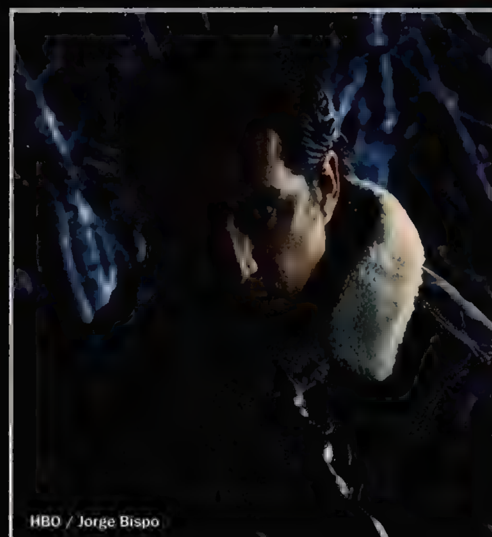
HBO / Jorge Bispo

is een goede reden voor, want een serie 'speel' je niet en dus wordt het verhaal niet constant onderbroken door gameplay-sequenties waarin je uitgedaagd wordt om tientallen Infected en postapocalyptisch tuig af te maken. Dus ligt de nadruk veel meer op drama dan op geweld en actie. Op de mooie, menselijke momenten in de cutscenes, en niet op Ellie die Joel een handje helpt door haar stiletto in iemands rug te prikken. Als ik helemaal eerlijk ben had ik wel op iets meer actie en ultrageweld gehoopt dan HBO's The Last of Us te bieden heeft - een paar extra 'OOMPHS' en 'ouch!''s helemaal naar het einde toe. Maar dat is een beklag van de Grounded+-veteraan in mij, en is natuurlijk kritiek van niets.

Blijf met je poten van perfectie

HBO's The Last of Us vertelt precies het verhaal dat veel spelers van de game zullen verwachten. De eerste afleveringen van de serie plakken nog de meeste extra context en achtergrondinformatie aan het bestaande verhaal vast, maar in de laatste twee, drie episodes is de reis van Ellie en Joel bijna identiek aan die van hun digitale voorgangers. En ja, misschien klinkt er een heel klein beetje teleurstelling door die conclusie heen, want ergens had ik verwacht dat Druckmann dapperder zou zijn. Dat hij en zijn mede-showrunner Craig Mazin nog een paar grote verrassingen voor ons in petto hadden, een paar onverwachte twists aan het verhaal dat ik al zo goed ken. Het kan zijn dat ze gedacht hebben dat je aan perfectie niet moet tornen, maar het kan ook dat Druckmann de moed verloor na alle kritiek op The Last of Us: Part II. Dat hij nog meer grootgebekte fanboys en giftige toetsenbordkrijgers in het harnas zou jagen als hij het gore lef zou hebben zijn bloedeigen creatie te veranderen. Ik hoop dat dit niet het geval is, dat hij gewoon de serie heeft gemaakt die hij wilde maken, maar ik onderschat ook niet de macht van entitled YouTubers en furieuze forumbezoekers. Die hebben namelijk eng veel invloed op creatieve processen, die zonder hun gezeik misschien wel veel soepeler zouden verlopen. Laat mensen gewoon hun shit maken, geniet ervan of niet, maar houd gewoon je smoel. Eh, tenzij je het in een magazine schrijft natuurlijk, dat mag dan weer wel. ✖


HBO / Jorge Bispo


HBO / Jorge Bispo

ADVANCE WAARP? ⓧ FEATURE

ADVANCE WARS 1 + 2: RE-BOOT CAMP

WAAROM NINTENDO Z'N OORLOGSSPEL (WAARSCHIJNLIJK) NIET DURFT UIT TE BRENGEN

Advance Wars 1 + 2: Re-Boot Camp zou april 2022 verschijnen, maar toen viel Rusland Oekraïne binnen. De hele wereld schrok zich rot, inclusief Nintendo, dat een maand voor release de game terugfloot. Overdreven? Volgens PeterKoelewijn niet! Hij legt uit waarom de game ongeschikt is om nu uit te brengen.

Advance Wars 1 + 2 Re-Boot Camp is af. Sterker nog, de doosjes met de gamecards schenen al in productie te zijn en minstens één lucky bastard plaatste op Twitter foto's uit de tutorial die hij via een preload kort kon spelen. Nintendo dichtte dat lek razendsnel. Niemand mag de game spelen. Niet meer sinds Rusland Oekraïne binnenviel.

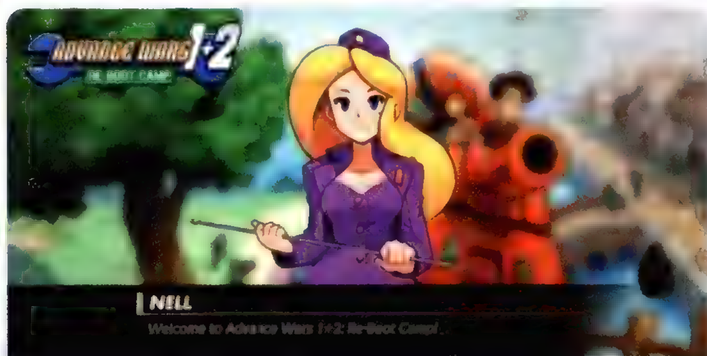
Succes uit het verleden

Ik ga geen lange Russische geschiedenisles in dit gamesmagazine geven, maar hier is kort wat je moet weten. De Russische president Vladimir Poetin startte februari 2022 een 'preventieve aanval' op buurland Oekraïne. Heel lang was dat land onderdeel van de Sovjet-Unie, maar in de jaren 90 werd het losgekoppeld bij het stichten van de Russische Federatie. Oekraïne keerde zich de afgelopen jaren na een revolutie steeds meer af van Rusland, tot woede van president Vladimir Poetin. De huidige Oekraïense president Volodimir Zelenski wil dolgraag lid worden van de rijkere en minder corrupte Europese Unie. Oekraïne moet volgens hem zelfs lid worden van de Navo, het militaire bondgenootschap opgericht als afschrikmiddel tegen Rusland. De Russen zien dit als een enorme dreiging en daarom vielen ze Oekraïne binnen. Ze beschouwen het land nog steeds als een satellietstaat die een hard lesje nodig heeft. De rest van de wereld denkt dat Poetin iets te veel wodka heeft gezopen. Aan de andere kant dreigt hij nu met z'n kernraketten, dus... het is weleens gezelliger geweest bij de kerstborrel van de Verenigde Naties.

Oorlog in 2022

"Ja leuk, Peter, ik lees ook NU.nl, dus wat heeft dit met Advance Wars te maken?! Er kwamen genoeg oorlogsgames uit in 2022. Bobby Kotick don't give a fuck! Call of Duty verscheen gewoon precies op tijd voor de feestdagen." Klopt, willekeurige PU-lezer. Zelfs Nintendo heeft genoeg gewelddadige games vol met oorlog en andere duistere thema's uitgebracht. Xenoblade Chronicles 3, Bayonetta 3 en zelfs Splatoon 3 gaan over oorlog, en

finally getting to play Advance Wars but only on my Switch Lite which had preloaded it prior to what happened! #NintendoSwitch







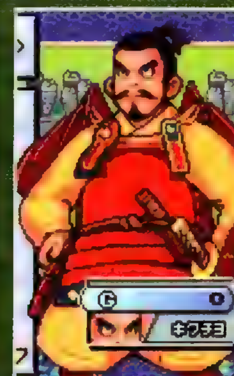




EERDERE AANPASSINGEN

Oorlog in een vrolijk jasje steken vindt Nintendo altijd al lastig, dus ze hebben vaker aanpassingen gedaan bij Advance Wars. Ironisch genoeg wilde de Amerikaanse tak van het bedrijf de eerste GBA-game militairder maken! Veel van de CO's dragen in de voor ons bekende versie formele militaire uniforms, maar dat was niet de bedoeling. Zo lijkt Olaf, de Russisch uitziende generaal, in Japan meer op de kerstman! Ook Yellow Comet-CO Kanbei valt op, want hij was oorspronkelijk een samoerai. Voor ons ziet hij er juist meer uit als een Japanse generaal. Nintendo moest voor hem zelfs nóg een keer terug naar het tekenbord, toen de Chinese overheid het spel afkeurde voor release. De Japanse generaal bracht pijnlijke herinneringen naar boven uit de Tweede Wereldoorlog, toen Japan China bezette.





Advance Wars ziet er nog veel vrolijker uit dan die games! Maar wat als ik je vertel dat Advance Wars 1 + 2: Re-Boot Camp de slechtste releasetijd ooit heeft gekozen? De game begint namelijk... met een Russische invasie!

From Blue Moon With Love

De twee opnieuw gemaakte Advance Wars-games gaan over een wereldoorlog tussen fictieve landen. De helden zijn de Commanding Officers (CO's) van Orange Star en ze vechten tegen een invasiemacht van buurland Blue Moon. Nintendo put duidelijk inspiratie uit Amerikaanse soldaten en militaire voertuigen voor Orange Star. Raad eens wie Blue Moon voorstelt? Hint: hun vlag is blauw met een sikkelmaan. Wat als je die vlag rood kleurt en de maan goud? Juist!
Hun leider is trouwens een grote bebaarde man met een bontmuts die Olaf heet en het beste vecht in de sneeuw. Veel van de Blue Moon-eenheden halen inspiratie uit Russische uniformen en voertuigen, en dan is er nog de Blue Moon-basis, de HQ. In Advance Wars probeer je die in de meeste missies met je eenheden te veroveren. Die van Blue Moon heeft zo'n bol, vlamvormig dakje, hét iconische beeld van het Kremlin in Moskou. En anders zag je vast weleens een foto van de felgekleurde kantelen van de Basiliuskathedraal op het rode plein.

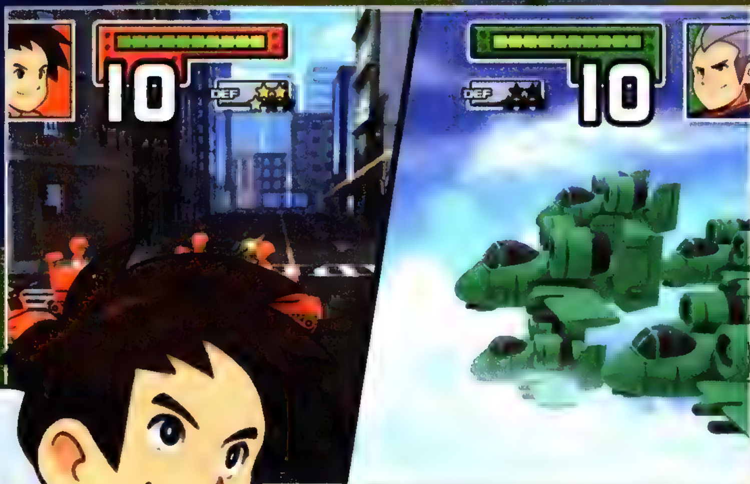
Slecht onderhouden leger

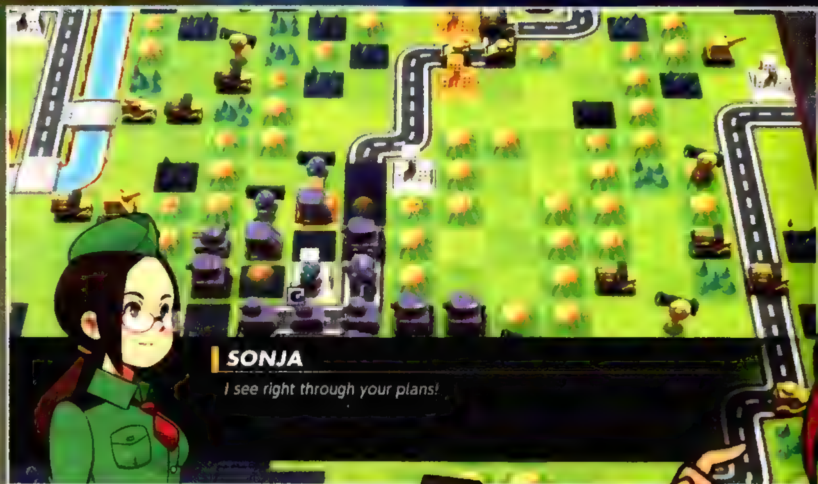
Blue Moon IS Rusland! En het wordt erger: in de tweede game van Re-Boot Camp trekt Nintendo een blik nieuwe CO's open voor alle naties. Blue Moon »











» introduceert Colin: een piepjonge officier met een brede Russische kapiteinspet. Zijn unieke kracht is dat hij heel goedkoop soldaten en voertuigen produceert, maar die zijn wel slapper en minder gemotiveerd.

Dit is een parodie op het Russische leger z'n oude imago van een vleesmolen. De soldaten worden slecht

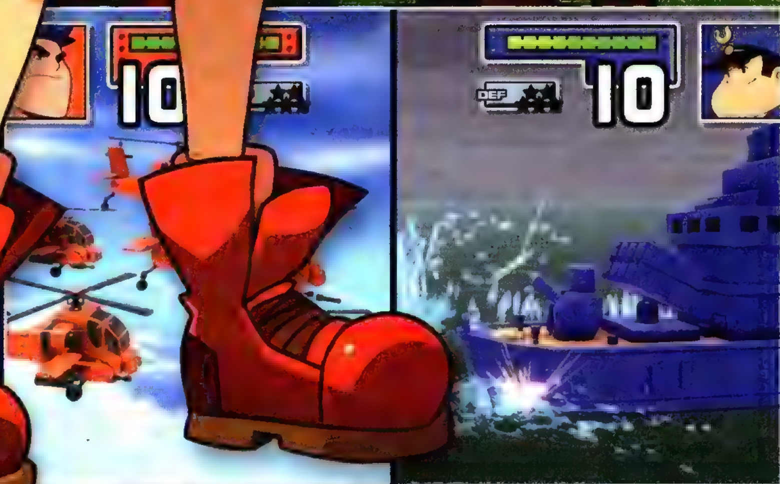


geleid en dienen als kanonnenvoer. Ze vechten bovendien met waardeloze of slecht onderhouden apparatuur. In de Oekraïense oorlog komen deze clichés weer aan bod en Poetins eerste invasieplan mislukte compleet omdat hij z'n legermacht zwaar overschatte en ze slecht materiaal meegaf. Zo lezend denk je misschien: 'Hoe heeft Nintendo dit in godsnaam ooit goedgekeurd?!' Tja, we leven in een andere tijd dan 2001, toen de eerste game verscheen. Rusland loopt de laatste jaren enorm te kutten, maar in de jaren 90 beschouwden wij het als een opkomende democratie. De Sovjet-Unie lag achter ons en het nieuwe Rusland wilde maar wat

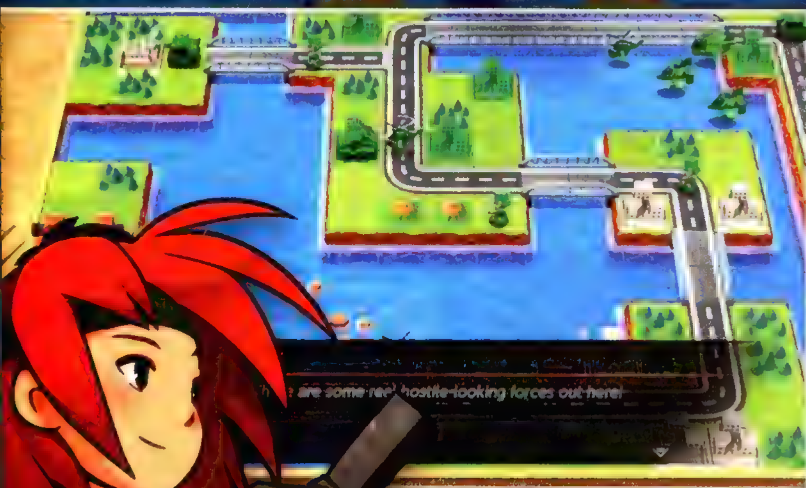
DE MOEILIJKE GESCHIEDENIS VAN ADVANCE WARS

Oorlog is al heel oud, en Advance Wars ook. Wij kennen het pas sinds 2001, maar de Japanners spelen al oorlogje sinds 1988. Toen verscheen Famicom Wars op de NES. Het is interessant hoe de serie gaandeweg evolueerde van een best wel droog uitziende militaire simulator naar het animefeestje dat we van de GBA en DS kennen.

Er zat toen voor de Japanners ook een flinke pauze tussen delen, dus voor de GBA ging ontwikkelaar Intelligent Systems helemaal terug naar de basis. Niet alleen wilden ze een vrolijker uiterlijk geven aan de oorlogsim, de eenheden moest je beter kunnen onderscheiden. Zelfs de menu's waren niet heilig en werden herontworpen aan de hand van... rythmgames. Intelligent Systems wilde met ritmisch klikkende menu's je een lekkere 'groove' geven als je eenheden bestudeerde of een militaire aanval voorbereidde. Daardoor werd Advance Wars nog verslavender!
De eerste GBA-game was een hit in het westen, maar werd helaas voor Japan uitgesteld door de 11 september-aanslagen in New York. Pas in 2004 verscheen Advance Wars in een bundel in het land, en het verkocht toen slecht. Voor de VS was het te laat, want de game lag 10 september 2001 in de winkels. Deze serie heeft echt de slechtste fucking timing ooit...
De vervolgen waren ook geen megahits in het westen en het meer experimentele Batallion Wars voor de GameCube zette net zo weinig zoden aan de dijk. In een laatste poging bracht Nintendo het post-apocalyptische, mistroostige Advance Wars: Days of Ruin uit voor de DS. Duidelijk gemaakt om de Call of Duty-gamers te verleiden, maar die bleven weer thuis.
Alle 'Wars'-games kregen wereldwijd uitstekende reviews, maar het is nooit de verkoophit geweest waar Nintendo van droomde. Nog frustrerender dat Re-Boot Camp langer in Nintendo's kluis blijft hangen. De Switch is Nintendo's populairste console ooit, dus wie weet maakt het nu wel een kans.











graag vrienden worden met het Westen (en geld verdienen). Poetin was in 2001 nog maar één jaar president en had zelfs een bijzonder goede band met de Amerikaanse president George W. Bush.

Zwart gat

Uiteindelijk zijn de Russ... uh, de Blue Moon-CO's niet de echte schurken van Advance Wars. Black Hole, een andere natie, bedriegt ze! Ze deden zich voor als Orange Star en vielen Blue Moon eerst aan. Na de grote wereldoorlog tussen de Advance Wars-naties zouden ze de verzwakte troepen opvegen en zo de landen stuk voor stuk veroveren. Godzijdank voor Nintendo bestaat het Black Hole-leger uit robots met buitenaards uitziende apparatuur. Daar hoeven ze niets aan aan te passen.

Alsnog zit Nintendo diep in de stront met deze game, maar ik geloof dat we hem ooit wel mogen spelen. Ik zie zelfs twee scenario's voor me. De eerste is dat Nintendo Advance Wars 1 + 2 Re-Boot Camp plotseling uitbrengt met weinig fanfare. Wel riskant, want Nintendo-fans maken zeker geluid zodra de game speelbaar wordt, en de Oekraïne-oorlog woedt gegarandeerd nog lang door.



Weg met Blue Moon?

De tweede oplossing is dat Nintendo Blue Moon volledig aanpast en de Russische uniformen en andere connecties wist. Ze hebben zeker de tijd om Advance Wars opnieuw te ontwikkelen en het is ook niet de eerste keer dat ze historische connecties verwijderen uit de game (zie kader).

Het is ontzettend jammer dat Advance Wars-fans nog langer moeten wachten op de (hopelijk) glorieuze terugkeer van deze tactische topper, maar tegelijkertijd snap ik waarom Nintendo de gamerelease uitstelt.

Je kan moeilijk alle oorlog-games uitstellen totdat Oekraïne bevrijd is, maar om nou met dommige tekenfilm-Russen aan te komen? Hopelijk kunnen we er gauw weer met z'n allen om lachen. ✖







WHAT'S THE TEA?

GAMES TEGEN DE WINTERBLUES

Heeft de winterblues ook effect op gamers? Of zijn we dankzij onze hobby beter bestand tegen deze vorm van neerslachtigheid? Er is immers altijd wel weer een nieuwe game om die gefaalde goede voornemens mee te verbannen. Laura en Alie gaan voor je op onderzoek uit!





Ha Laura! Ik schenk een vers kopje thee voor ons in, dan kun jij me mooi vertellen hoe het met je is.



Heerlijk! Het gaat goed. Blij dat we weer een fris nieuw jaar zijn gestart. Wat jij?



Ja, ik ook! In zo'n nieuw jaar lijkt er plots weer van alles mogelijk, hè? Maar zo te horen heb jij dus ook geen last van de winterblues! Ben je zelfs Blue Monday – de meest depressieve dag van het jaar – ongeschonden doorgekomen?



Ja gelukkig wel, maar dat komt ook omdat ik een personal trainer heb die me helpt mijn goede voornemens vol te houden. Vol goede energie dus!



O wow, wat goed zeg! Dat zou ik misschien ook moeten doen... Een betere stok achter de deur is er denk ik niet?



Ja, ik ga er met frisse tegenzin heen, maar kom met frisse moed (en spierpijn) terug. Beetje zoals Elden Ring voor me was.



Hahah, kan me niet voorstellen dat er iets meer pijn doet dan Elden Ring... Maar lekker bezig jij! En door je aan je voornemens te houden, kun je inderdaad mooi aan Blue Monday ontsnappen! Gelukkig ben ik zelf niet zo heel gevoelig voor een winterdip. Al is het alleen maar omdat ik altijd kan ontsnappen in een game. Zijn er games die jij opstart als je je eens wat minder voelt? Echte feelgood-games?



Ik denk dat alle games wel een goede manier zijn om te ontsnappen van een naar gevoel, omdat ze je allemaal naar een andere wereld vervoeren. Toch merk ik dat mijn go-to-games wel Mario-spellen zijn. Kleurtjes, simplisme, lage verwachtingen van mijn kunnen en me even onderdompelen in dat Mushroom Kingdom. Wat jij?



Ja, sowieso Mario-games! Maar daarnaast ook super lange games, met schitterende werelden om helemaal in te verdwalen, zoals Dragon Age en The Witcher. Ook het feit dat ik een game al goed ken, is fijn. Daarom start ik ook vaak The Legend of Zelda: Ocarina of Time op. Die kan ik bijna met mijn ogen dicht spelen en dat is ook heel troostend. Zijn er trouwens ook games waar je dit jaar naar uitkijkt en waar je nu al heel gelukkig van wordt?











Ocarina of Time is er ook echt een, ja, even die nostalgie. Nou ja, nu je het zegt, ik denk dat The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom wel op 1 staat bij mij dit jaar; ik heb daar zo veel zin in! Ik heb het gevoel dat ik Link al veel te veel jaren niet heb gezien.

Same! Maar goed, dat duurt nog wel even... Gelukkig ligt de eerste waar ik dit jaar naar uitkeek inmiddels al in de winkel: Fire Emblem Engage. Die reeks zit ook vol met feelgood-games, vooral vanwege de aansprekende personages. Ook word ik heel gelukkig van de gedachte aan: Diablo 4, Alan Wake 2, Pikmin 4, Hogwarts Legacy, Resident Evil 4 Remake, The Wolf Among Us 2, Hades 2 en bovenal Dragon Age: Dreadwolf, alhoewel dat misschien meer wishful thinking is... Ach ja, alleen de gedachte aan zo'n mooi anticipated-lijstje houdt de winterblues al op afstand!

Ik volg je helemaal waar het gaat om Pikmin 4 en Hogwarts Legacy. En daarnaast zou ik er zelf nog Dead Island 2 aan willen toevoegen. Ik denk dat die lekker fout wordt. Ben wel benieuwd wat Diablo gaat doen, nu het concept toch net even wat wordt omgegooid. Denk je dat het goed gaat vallen bij de fans?

Oei... Eerlijk is eerlijk: ik vond de remaster van deel 2 flink tegenvallen [wuaaaat??!?!! - Marvin]. Maar van wat ik tot dusver van deel 4 heb gezien, word ik wél enthousiast. Echt afwachten dus!

Ik vergeet trouwens bijna Assassin's Creed Mirage! Die lijkt me ook super: lekker Prince of Persia-stij. Toch weer die nostalgie, he?

Hahah, weer die nostalgie inderdaad... Dat moet toch wel een beetje de tijd van het jaar zijn, denk ik! Hoe dan ook belooft 2023 wat betreft releases dus een mooi jaar te worden. En een nieuw jaar biedt natuurlijk nog veel meer kansen, daar weet jij met je personal trainer alles van! Zijn er verder nog dingen die dit jaar beter kunnen en moeten in de gamesindustrie? Als een soort van goede voornemens? Voor bedrijven of gamers?



Oeh, ja, heel veel. Ik hoop dat E3 weer rockt als vanouds en echt veel innovatie brengt. Ik hoop ook dat de werkomstandigheden in de industrie belangrijk blijven. Dat was natuurlijk in coronatijd heel vaak in het nieuws, maar wat is daar nu nog van over?

Klopt. Heel af en toe hoor ik nog iets over het verenigen in vakbonden, maar meer ook niet. Zonde! En ja, ik hoop vurig met je mee voor een spectaculaire E3! Het is eigenlijk ook wel een soort van goed voornemen voor mezelf om er nog een keer naartoe te gaan...

Ik ben er wel een paar keer geweest, maar dat is alweer 150 jaar geleden. Het lijkt me tof om daar een keer thee te drinken samen!

Ooh ja, heel erg tof! Wouter, lees je mee? Help ons onze goede voornemens te halen, simpelweg door ons naar de E3 te sturen. En zullen we dan gewoon een Long Island Iced Tea doen? ✖

VOER VOOR DE BEUL

WELKE GODEN MOET KRATOS NU VERMOORDEN?

Godverdegodverdegodver wat was God of War Ragnarök een epische afsluiter van Kratos' noordse avontuur! Midgard is eindelijk gered (de restanten tenminste). PeterKoelewijn snakt nu al naar Kratos' volgende avontuur, want volgens hem is elke god er een te veel. Deze godenfamilies maken de meeste kans.

In deze Feature behandel ik wat spoilers voor de noordse avonturen van Kratos [dit zal me leren Ragnarök links te laten liggen om World of Warcraft te spelen - Marvin], dus ik raad aan om die eerst te spelen. Ze zijn bést leuk! Verder garandeert het megasucces van de franchise dat Sony Santa Monica zeker nog een mythologie op Kratos' hakblok wil leggen. Daarvoor geven ze zelfs al wat aanwijzingen!



EGYPTISCHE MYTHOLOGIE

Het oog van Horus en meerdere Egyptische artefacten kan je al vinden in de God of War-games. Bovendien bevestigt Mimir aan Kratos en Atreus dat de Egyptische goden een ding zijn. Logisch, want Sony Santa Monica overwoog serieus om Kratos naar Egypte te laten reizen voor ze de noordse mythologie de eer gaven. De Egyptische mythologie is ook goed bewaard gebleven; ze hebben zelfs hun eigen Marvel-held dankzij Moon Knight, net als de noordse mythologie met Thor. Dan weet je dat je erbij hoort!

MOGELIJKE EINDBAZEN:
Osiris, god van de onderwereld. Anubis, god van de dood. Horus, god van de zon.
KANS: Groot







PERZISCHE MYTHOLOGIE

De Perzische cultuur en mythologie kwamen al eens langs in God of War, dus we weten zeker dat de goden bestaan! Kratos vocht in de PSP-game Chains of Olympus tegen een Perzische koning en verschillende monsters zoals manticores en efreets ontstonden in dat ooit enorme rijk.

De Perzische mythologie kent een groot aantal goden met specialisaties, en de machtigste god heet Ahura Mazda. Verder kan Sony Santa Monica uit genoeg toffe verhalen putten, alleen het enige nadeel is dat de Midden-Oosterse mythologie minder bekend is dan de Griekse en noordse verhalen. Potentie genoeg als je daaroverheen stapt.

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Ahura Mazda, koning van de goden. Angra Mainyu, de personificatie van het kwaad, vernietiging en chaos. Verethragna, de krijgersgod.

KANS: Matig

ROMEINSE MYTHOLOGIE

De Romeinse mythologie zetten we vaak neer als een soort huismerkvariant van de Griekse goden, dus ik twijfel of Sony deze knakkers voor Kratos schuift. Maar de waarheid over de Romeinse mythologie is een stukje ingewikkelder. Het Romeinse rijk veroverde half Europa en absorbeerde veel cultuur in hun eigen. Soms om volkeren te integreren in hun rijk en soms omdat ze gewoon een extra verplichte feestdag wilden. Met name plaatselijke goden vonden ze geen probleem, zolang je maar ook voor Jupiter en Mars een lammetje slachtte.

Daar kan God of War wat mee doen! Bijvoorbeeld de imperiale ambities van de Romeinen overdragen naar hun goden. Plotseling moet Kratos het tegen een heel leger aan krachtige goden van verschillende mythologieën opnemen. En dan verslaat hij ze met de toverdrank van Panoramix! Ja, ik weet een hoop over de Romeinen...

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Mars, god van de oorlog. Jupiter, de oppergod. Minerva, god van de wijsheid en Leidse studenten.

KANS: Matig





AZTEEKSE MYTHOLOGIE

De Centraal-Amerikaanse mythologieën zijn nog een favoriet van Sony Santa Monica. Naast Egypte overwogen ze Kratos namelijk te verschepen naar de Azteken. Het imperium, dat in het huidige Mexico lag, vinkt dan ook alle vakjes af voor God of War. Goed geconserveerde cultuur? Check! Oorlogszuchtige heersers? Eigenlijk waren ze constant aan het knokken! Bloeddorstige religie? Naar schatting zevenhonderd religieus geofferde mensen per jaar, baby! Monsterlijk sterke goden? Oooooh ja!

De Azteken vonden ook chocola en popcorn uit. Dat gun je Kratos, toch?

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Huitzilopochtli, god van de oorlog en de zon. Quetzalcoatl, god van de wind, wijsheid en creativiteit. Tezcatlipoca, god van geluk en voorbestemming.

KANS: Hoog





JAPANSE MYTHOLOGIE

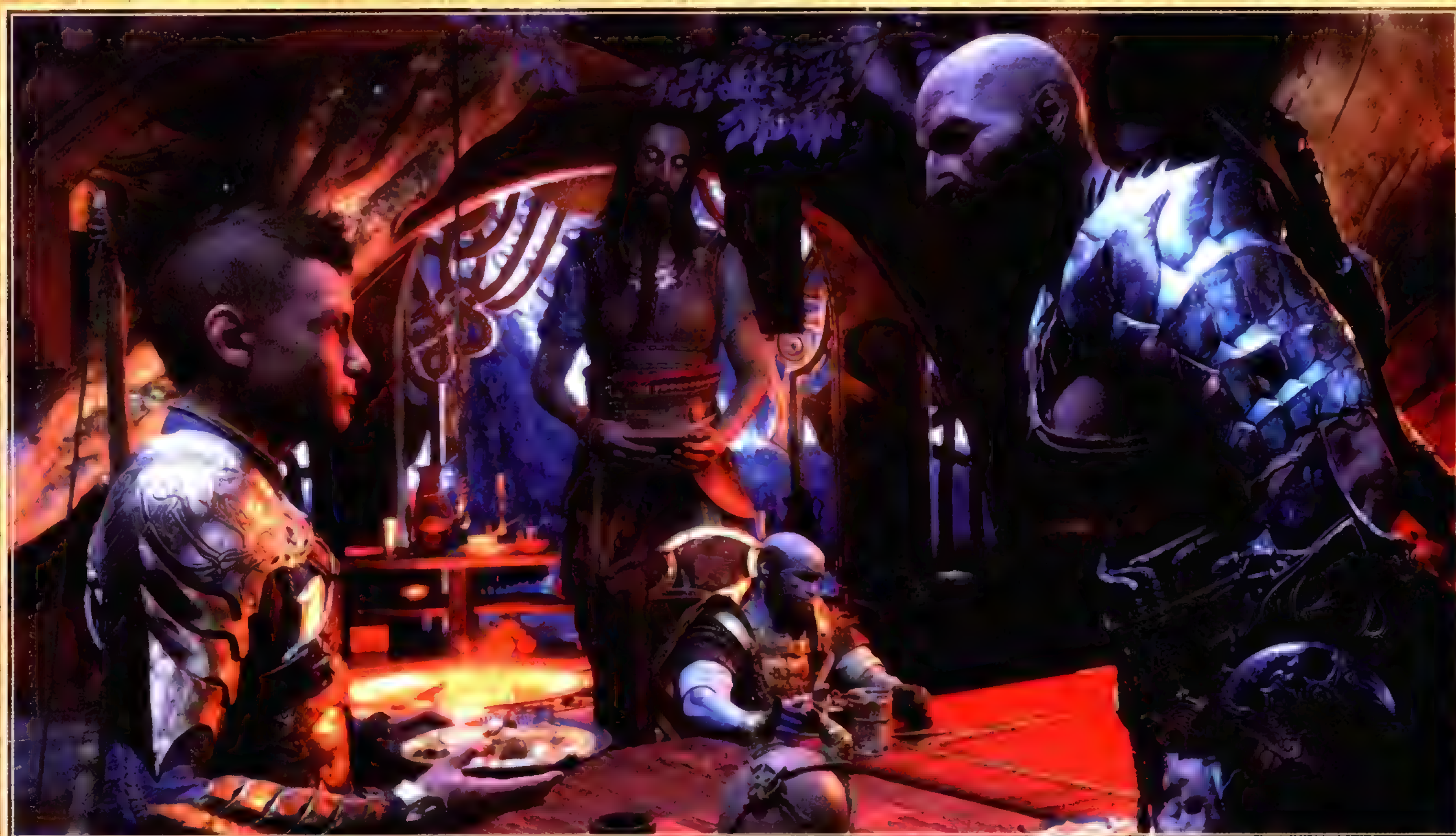
Fans van Japanse legendes, jullie gebeden worden misschien wel verhoord door Kratos! De Hidari Gomon zit ook in God of War 2018, wat een knipoog van Sony Santa Monica is dat ze misschien wel hun oorlogsgod naar Japan sturen. De Hidari Gomon bestaat uit drie komma's in een spiraalvorm en begon als een koninklijk symbool dat later een symbool voor van alles en nog wat werd. Naruto-fans kennen het bijvoorbeeld als de Sharingan-oogtechniek.

Als Sony Santa Monica voor Japan kiest hebben ze nog een hele kluif eraan. Genoeg toffe monsters hoor, maar Japanse Shinto-mythologie gelooft meer in goedaardige geesten (kami) dan in goden. Voor het Shinto-geloof zitten er kami in alle levende en niet-levende dingen. Het officiële getal is 8 miljoen kami, dus ik denk dat Kratos meer dan twee games nodig heeft voor Japan. Bovendien zien de goden er op de meeste tekeningen uit als pokémon, dus ik weet niet of ik ze pijn wil doen. Oh shit, was Pikachu al die tijd een god? Nu snap ik waarom hij m'n dromen zo vaak bezoekt.

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Izanami, godin van de dood. Kagu-tsuchi, god van vuur. Hachiman, god van de oorlog.

KANS: Matig



KELTISCHE MYTHOLOGIE

Ook de Keltische mythologie bestaat in de wereld van God of War en we kennen zelfs iemand die er vandaan komt: Mimir! Zijn Schotse accent verraadt dat hij het Britse eiland ooit zijn thuis noemde en hij vertelt ook tussendoor dat hij voor koning Oberon gediend heeft. Oberon is in de Keltische cultuur de god van de feeën. Veel van de Keltische cultuur is getransformeerd in feeënverhaaltjes, maar je ziet bijvoorbeeld ook dingen als elfen eruit stammen. Zelfs de legende van koning Arthur is verstrengeld met de Keltische mythologie. Zie je Kratos al in een middeleeuws harnas en met een magisch zwaard ten strijde trekken? Ik ook!

Dat Sony Santa Monica de Keltische mythologie serieus overweegt komt ook door de Triskelion, die je in God of War 2018 ziet. De levensspiraal is een van de oudste symbolen uit de Keltische cultuur.

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Oberon, koning van de feeën. Titania, koningin van de feeën. Macha, godin van de oorlog.

KANS: Hoog



CHRISTELIJKE MYTHOLOGIE

Jup, ik ga ervoor. Een populair verzoek onder God of War-fans: Kratos versus het Christendom! Effe Jezus in z'n kruis trappen en lekker God naar de hel helpen. Zie ik echt een Amerikaanse studio doen, hoor! Even advocaat van de letterlijke duivel spelen: wat als dit werkelijk gebeurt? Het grootste probleem met monotheïstische godsdiensten zoals Christendom, Jodendom en de Islam, zit hem al in de naam. Ze hebben maar één god en het is nog een cameraschuwe ook! Saaaaaaai.
Alhoewel... Als je wat verder kijkt dan het Nieuwe Testament, waarin God helemaal voor liefde en verdraagzaamheid is, dan kom je een heel ander soort persoon tegen. In het Oude Testament is God meer van de vuur en hagel. Van de tien plagen van Egypte! Hij fuckte de steden Sodom en Gomorra zo hard op dat zijn gelovigen niet eens achterom mochten kijk, anders veranderden ze in een zoutpilaar. Kortom, net als een zekere Spartaan had God ook wat wilde jaren voor hij een zoontje kreeg. Monsters genoeg ook in het Oude Testament: van reuzen tot engelen. En nee, engelen zijn in de meeste teksten niet twinks met zwanenvleugels. Denk eerder aan een brandend wiel met duizend ogen. Bayonetta is inderdaad meer Bijbels accuraat dan de Sixtijnse Kapel. Weer wat geleerd.

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Seraphim, de hoogste orde engelen. Jezus. De grote man zelf.

KANS: Never!





SCIENTOLOGY

Scientology is wat je krijgt als een science-fictionschrijver té veel in z'n eigen gelul gaat geloven. L. Ron Hubbard creëerde de beweging aan de hand van een reeks therapiesessies en een geinig metertje. Pas wanneer je 200.000 dollar in de kerk hebt gestoken krijg je toegang tot álle teksten. Daarin staat dat mensen onsterfelijke zielen hebben genaamd Thetans, die gevangen zitten in een sterfelijk lichaam. Deze Thetans hebben al vele levens geleid op andere planeten. Ze zijn op de aarde gebracht door de alien Xenu, die 70 miljoen jaar geleden de leiding had over een federatie planeten. Onder anderen Tom Cruise, Elisabeth Moss en John Travolta geloven dit. Natuurlijk gaat God of War nooit Scientology aanpakken, maar zouden zij niet vette eindbazen zijn? Ik denk dat zelfs Kratos Tom Cruise niet aankan. Heb je weleens in een interview Tom Cruise boos zien worden? Daar kan Thor nog van leren.

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Alle Hollywood-sterren waar je fan van bent en die je nu googelt.

KANS: Never!





PASTAFARIANISME

Eigenlijk leveren goden meer problemen op dan ze waard zijn. Dat roept God of War al sinds de PS2, maar luisteren jullie? Nee! Diezelfde passieve agressiviteit heeft het Vliegende Spaghettimonster geschapen. In 2005 bedacht als het Pastafarianisme, is het een parodie op hoeveel macht een religieuze organisatie over een samenleving kan hebben. Deze mensen geloven in een Vliegend Spaghettimonster en ze moeten op de foto met een vergiet op hun hoofd. Hun heilige gewaad is een piratenkostuum. 2005-internethumor was echt top; geen wonder dat Arjen Lubach er ook fan van is. ✖

MOGELIJKE EINDBAZEN:

Het Vliegende Spaghettimonster. Arjen Lubach. Uhh, een piraat ofzo.

KANS: Never!

DE WOESTIJN IN

JURJEN ZOEKT HET AVONTUUR



Terwijl jij met blauwe vingers het ijs van je autoraam krabt, brengt Jurjen deze winter door in de woestijn van Marokko om te... eh, tja, wat voert onze Assenaar daar eigenlijk uit? En waarom moet hij daarbij zo vaak aan videogames denken?





Het idee ontstond tegen het eind van de zomer van 2022: om naar het zuiden te trekken. Want als liefhebber van zonlicht en warmte, zat ik niet echt op de Nederlandse herfst te wachten. Bovendien kan ik mijn werk (het als freelancer schrijven en vertalen van teksten die meestal met videogames te maken hebben), dankzij laptop, telefoon, Nintendo Switch en internet uitvoeren waar ik maar wil.

En zo gebeurde het dat ik in oktober met mijn hele bestaan in twee tassen in de trein van Amsterdam naar Lyon, Frankrijk zat. Met het plan daarna door te trekken naar Spanje, en minstens een maand weg te blijven.

Wanneer ik dit tik is het januari en zit ik nog een stuk zuidelijker: in Merzouga, Marokko, een stadje op de rand van de Sahara. Met het plan om tot maart in Marokko te blijven. Nog steeds voor het mooie weer, zeker. Maar ik ben ondertussen ook wel een beetje verslaafd geraakt aan het 'in real life' avonturen beleven.

Berber-omelet

Ik bezocht Romeinse en andere ruïnes in Andalusië, slenterde door de middeleeuwse straatjes van Cordoba, Granada en Ronda, beklom bergen, verkende grotten, trok door kloven, leerde surfen in Tarifa, vergaapte me aan de schoonheid van de blauwe stad Chefchouen en verdwaalde in de duizenden steegjes van Fez. Inmiddels 'woon' ik al een maand in Merzouga, een Marokkaans stadje op de rand van de Sahara, en trek ik regelmatig de woestijn in, soms ook om daar te overnachten. Gisteren kookte ik als ontbijt nog een berber-omelet in een oase, waar ik met wat nieuwe vrienden de nacht had doorgebracht, onder een sterrenhemel die ik nog nooit zo fraai had gezien.

Wellicht overbodig om te zeggen, maar ik heb mijn huis in Assen de afgelopen maanden niet gemist. Wellicht opmerkelijker is dat ik mijn ge- »

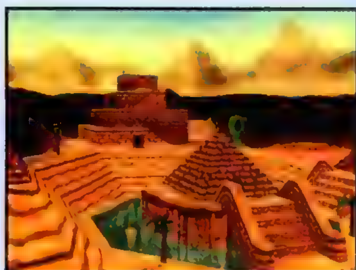




TOP 10 WOESTIJNEN IN GAMES

10. GOBI'S VALLEY
Banjo-Kazooie

In een doorsnee woestijn staan de piramides, palmbomen en tempels dicht op elkaar volgens games als Banjo-Kazooie. Flauwekul natuurlijk, maar de kans om herinneringen op te halen aan een van de leukere levels in Banjo-Kazooie wilde ik niet laten liggen.



9. TATOOINE
Star Wars

In 1991 verscheen een behoorlijk goede, en in elk geval sterk gevarieerde Star Wars-game voor de NES. Het was de eerste game waarin je je vrijelijk over het gele oppervlak van de woestijnplaneet Tatooine kon verplaatsen.



8. WORLD 2
Super Mario Bros. 3

Na de eerste, vrij normale omgevingen van Super Mario Bros. 3, speelde wereld 2 opeens helemaal in de woestijn, inclusief palmbomen, piramides en verschuivend zand. En wat is in de woestijn je grootste vijand? Inderdaad, de zon!



7. THE VAST DESERT LANDS
Shadow of the Colossus

De games van Team Ico kunnen je als geen ander het gevoel geven een nietig, eenzaam wezen in een uitgestrekte, vijandige wereld te zijn. Wie in Shadow of the Colossus vanuit een tamelijk groene omgeving naar The Vast Desert Land galoppeerde, weet wat ik bedoel.







bruikelijke 'avontuurlijke' entertainment, zoals geleverd door Netflix, HBO Max, Nintendo Switch en PlayStation 5, hier ook niet zo mis. Sterker nog, ik kan op mijn laptop gewoon Netflix kijken en op mijn meegebrachte Switch gewoon games spelen, natuurlijk. Maar waarom doe ik dat dan (bijna) niet?

Liever de grot in

In Spanje speelde ik af en toe nog wel eens een potje Shovel Knight Dig, terwijl ik in Marokko de eerste levels van Bayonetta 3 en Sonic Frontiers speelde. Het zijn games waar ik (heel) lang naar had uitgekeken, maar ik voel momenteel amper de drang ermee verder te gaan. Wat ook wel een beetje komt door de mensen die ik steeds om me heen heb.

Voordat ik zuidwaarts trok, was dát mijn grootste angst: dat ik als soloreiziger me eenzaam zou gaan voelen. Maar juist het feit dat ik zo low-budget mogelijk reis heeft me van die eenzaamheid gered. Ik overnacht namelijk niet in hotels, maar in de veel goedkopere hostels, met slaapzalen en gezamenlijke keukens die ervoor zorgen dat ik steevast andere solo-reizigers ontmoet en onderweg al vele vrienden heb gemaakt.

Wanneer ik de optie heb om met een paar van die nieuwe vrienden een grot te verkennen, een berg te beklimmen of een ander avontuur te beleven, verkies ik dat momenteel boven een rondje door de woestijn rennen met Sonic, en zélfs boven het slachten van demonen met Bayonetta.

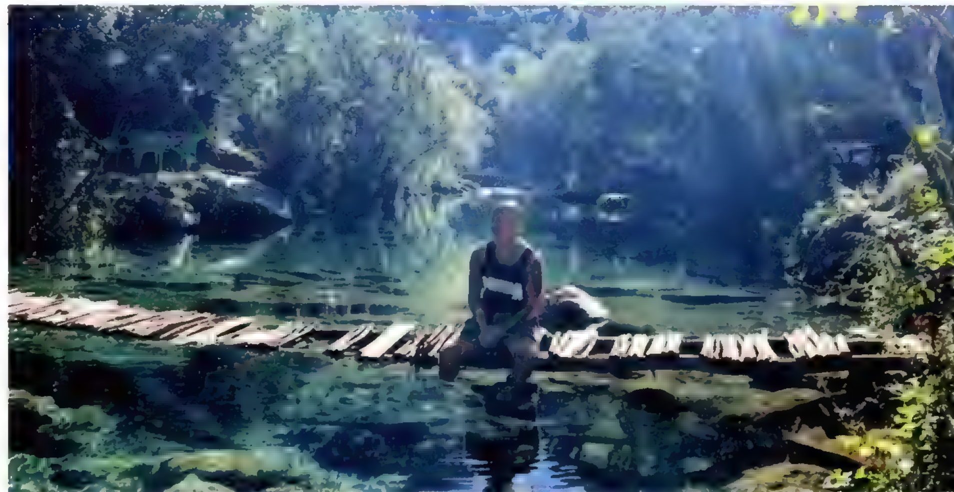
Nieuwe werelden

Nu ik nauwelijks nog games speel, geen tv of films meer kijk, niet aan huishouden hoef te doen en geen behoefte voel om dingen te kopen (want mijn tassen zijn al vol), rest er ook veel tijd om over mijn leven na te denken.

Tijdens die mijmeringen staat één ding centraal. Iets wat ik eerder ook al wist, maar zich nu scherper dan ooit aftekent. Dat avontuur voor mij van essentieel belang is. En dat avontuur voor mij grotendeels samenhangt met het betreden en verkennen van nieuwe werelden.

Door de poort van een attractie in de Efteling of Disneyland stappen om mij plots te vergapen aan de wonderen van een heel nieuwe wereld, via een bioscoop- of tv-scherm naar 'A Galaxy Far Far Away' of Midden-Aarde reizen: het zijn altijd hoogtepunten in mijn leven geweest. En natuurlijk zijn games voor mij lange tijd de ultieme vehikels geweest om mij mee naar andere werelden te verplaatsen.



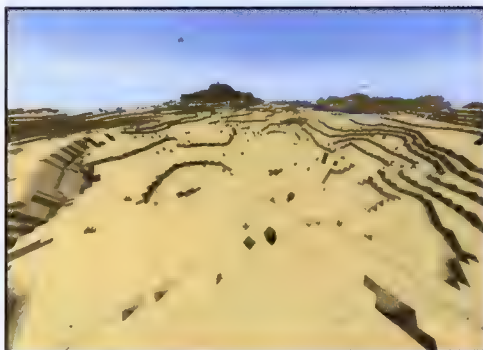


TOP 10 WOESTIJNEN IN GAMES

6. DESERT BIOME

Minecraft

Wie grondstoffen zoekt, zal in de woestijnbiomen van Minecraft aanvankelijk weinig vinden. Je vindt er in eerste instantie vooral zand, zandsteen, dode bosjes en cactussen. Maar er zijn voor doorzetters ook dorpjes en tempels te vinden.



5. DESERT OF LOST SOULS

God of War

Zo'n beetje alles in God of War is een beproeving, zo ook je tocht door de Desert of Lost Souls om de drie sirens te slachten. Vanwege de heftige zandstormen moet je grotendeels op je gehoor vertrouwen om deze krengen te vinden.



4. SAND KINGDOM

Super Mario Odyssey

De ultieme woestijnspeelplaats vind je in Super Mario Odyssey. Rennend en springend over de rode zandduinen tref je vele mysterieuze tempels, puzzels en, eh, een ijsgrot? Ander hoogtepunt: een onstuimig ritje op een rennend leeuwenstandbeeld!







Nu ik echter in de werkelijkheid steeds weer nieuwe plaatsen bezoek en steeds weer nieuwe, avontuurlijke omgevingen verken, is de behoefte om dit ook nog eens fictief of digitaal te doen flink teruggelopen.

Mijn ziel

Zijn al mijn jaren in films, series en games dan tijdverspilling geweest? Geenszins! Juist nu ik veel dingen die ik normaal alleen op schermen zie in het echt bezoek of beleef, merk ik hoe mijn referentiekader door al mijn fictieve manieren is uitgebreid, en een aangenaam extra laagje verbeelding toevoegt aan mijn avonturen.

Wanneer ik langs een wenteltrap afdaal in de kerker van een kasteel, denk ik aan Dark Souls. Wanneer ik op een snowboard van een zandduin surf, denk ik aan Journey. Wanneer ik een stadje met primitieve modderhuisjes nader, denk ik aan Monster Hunter. Wanneer ik 's avonds met vrienden een kamp opzet en rond het kampvuur de dag bespreek, denk ik aan Final Fantasy. En wanneer een echte mijnwerker mij laat zien hoe hij met schep en pikhouweel naar ertsen speurt, denk ik aan Minecraft. Want je kunt de games wel een tijdje uit mijn leven halen, maar nooit uit mijn ziel.

En ook films en series hebben mijn ziel voorgoed verp... eh, veranderd. Want tja, uiteraard kan ik niet naar zandduinen kijken zónder aan Star Wars te denken, denk ik bij elke berg die ik met vrienden beklim wel even aan die ene tocht van Frodo, en komen bij het mijmerend staren naar uitgestrekte woestenijen de herinneringen aan Breaking Bad vanzelf bovendrijven.

Tears of the Kingdom

De game waar ik tijdens mijn avonturen het vaakst aan moet denken, is The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Mijn favoriete game ooit. En voor mij de game die qua avontuurlijke gevoelens het dichtst komt bij wat ik voel als ik werkelijk op avontuur ga.

De momenten dat ik bovenop een berg sta en wenste dat ik een zweefkleed had. De verschillende gebieden die ik bezoek, met elk hun eigen klimaat, vegetatie en cultuur. Het worstelen met de elementen, de voorbereidingen voor een volgende reis, het ontdekken van steeds weer nieuwe gebieden...

Eigenlijk ben ik mijn favoriete game ooit tijdens deze vrijwel game-loze fase in mijn leven alleen maar meer gaan waarderen.

En gelukkig duurt het niet lang meer voordat het vervolg, Tears of the Kingdom, in mei verschijnt. Héél benieuwd hoe ik die game ga beleven. ✖

ZIJN WIJ NIET ALLEN NOMADEN?

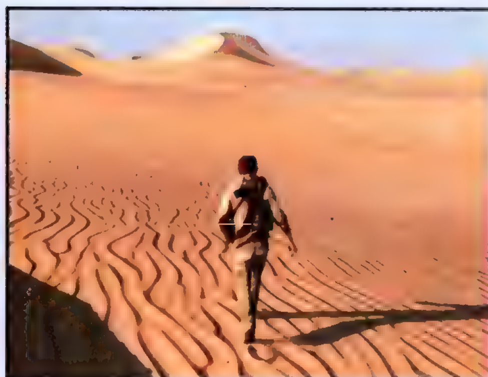
Zo'n tienduizend jaar geleden begonnen mensen zich meer en meer op één plek te vestigen om landbouw en veeteelt te bedrijven. Maar de honderdduizenden jaren daarvóór waren mensen allemaal nomaden, dus reizigers, zonder vaste woon- of verblijfplaats, meestal jagend en verzamelend om in hun levensonderhoud te voorzien. Nu ik zelf al een tijdje als nomade leef, bekruipt mij regelmatig het idee dat het niet alleen veel avontuurlijker, maar ook natuurlijker voelt, om niet aan één adres op aarde vast te zitten, maar gewoon te gaan waar ik wil. Leven alsof de wereld een sandbox-game is dus, in plaats van tussen de hekjes van een farming-sim te bivakkeren. En zijn wij mensen in essentie ook niet gewoon nomaden, gevormd door de honderdduizenden jaren dat wij over steppes en door bossen trokken, immer op zoek naar een volgend interessant gebied? Misschien is dat ook wel wat ons als gamers zo aantrekt in avontuurlijke games. Steeds weer nieuwe werelden verkennen, ontberingen overwinnen, jagen en verzamelen om verder te komen... Het nomade-perspectief biedt in elk geval een nieuwe optie om de aantrekkingskracht van avontuurlijke games te begrijpen.



3. THE RUB 'AL KHALI DESERT

Uncharted 3: Drake's Deception

In Chapter 18 van Uncharted 3 landt Drake in de Rub 'al Khali Desert, een werkelijk bestaande, prachtig weergegeven woestijn. De verzengende hitte van de plaats is bijna voelbaar in beeld gebracht.



2. GERUDO DESERT

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Zelda-games hebben altijd gave woestijnen, zeker sinds Ocarina of Time. Wat de Gerudo Desert in Breath of the Wild extra interessant maakt, is dat je je ook echt moet kleden om je te beschermen – zowel tegen de hitte als tegen de kou.



1. DESERT

Journey

Terwijl de andere woestijnen in deze top 10 tamelijk desolate en vijandige gebieden zijn, is de woestijn in Journey vaak juist je vriend. Een warme, serene, omarmende wereld, waarin je heerlijk soepel over de zandduinen kunt springen, glijden en surfen.



FIRE EMBLEM ENGAGE

FIRE EMBLEM-FANFEESTJE

De The Lord of the Rings-serie van Amazon keert pas in 2024 terug, maar gelukkig springt Nintendo in de bres met hun eigen middeleeuwse fantasy-epos over een machtsstrijd met magische ringen. PeterKoelewijn kijkt of Fire Emblem Engage hem engageert.





De eerste keer dat ik de dief Zelkov meeneem naar mijn basis in Fire Emblem Engage, zegt hij dat het veel te kleurrijk is voor zijn smaak, maar dat hij er gewend aan zal raken. Ik mag Zelkov wel, hij zegt vaak wat ik denk. En hij is een van de weinige soldaten die zich kleedt alsof hij vecht in een oorlog. Sommige Fire Emblem Engage-personages kunnen met hun protserige kostuums namelijk zo meedoen aan The Masked Singer.

Categorie kawaii

Ik hou van anime, maar je hebt anime en dan heb je ANIME. Engage hoort absoluut bij die laatste 'kawaii'-categorie. Dat is wel even slikken na de meer sobere maar smaakvollere designs van de laatste Fire Emblems. Voor ik het wist had ik een leger aan kindsoldaten in baljurken met piepstemmetjes en kauwgombalkleurige kapsels. Dat heeft ieder deel wel een beetje, maar bij Engage is het héél erg veel. Bij sommige tussenfilmpjes voelde ik de gaatjes in mijn kiezen groeien. Het helpt ook niet dat het verhaal van Fire Emblem Engage een enorme downgrade is ten opzichte van Three Houses. Die game vergeleek ik in de vorige PU zelfs met House of the Dragon, vol met driedimensionale personages die, afhankelijk van jouw keuzes, je vriend of ergste vijand worden. In Engage gaat het gewoon om een lelijke draak die twaalf ringen wil hebben zodat hij een wens kan doen, ofzo.

Power Rangers

Tot zover het gezeik, want die 83 geef ik niet voor niets. Fire Emblem Engage gaat sommige Three Houses-fans afschrikken, maar als je daar eenmaal overheen stapt ontdek je een van de beste tactische sims van het jaar.

De showstoppers zijn sowieso die twaalf eerder genoemde ringen. Die bevatten de geesten van de helden uit eerdere Fire Emblem-games en ze nemen elk een hele trukendoos mee aan skills. De meeste passief, en je kan de ringen door al je soldaten laten dragen. Is de meter tijdens de tactische match vol, dan start je een Power Rangers-waardige transformatie en krijg je toegang tot nog meer speciale vaardigheden van de Fire Emblem-held. Deze skills zijn zo krachtig dat het voelt alsof je valsspeelt. Sigurd doorboort bijvoorbeeld een rij vijanden tegelijkertijd, Micaiah geneest je hele leger volledig en Lyn kloont zichzelf vier keer en die kopieën vallen ook allemaal individueel aan. Het voegt nog

VERKNOEI SPENDEER JE TIJD OP SOMNIEL

Na gevechten reis je terug naar het zwevende eilandkoninkrijk Somniel. Hier kan je met je soldaten praten, ze cadeautjes geven, uit eten gaan, zwemmen, vechten in de arena, vissen, je ringen oppoetsen, winkelen, gymnastiek doen, een soort blauw hondje voeden en aaien, vliegen op een draak, multiplayermaps maken en uitwisselen met andere spelers, dieren adopteren en een kinderboerderij starten, tarotkaarten lezen, extra ringen oproepen via een gokmechanic... dit is allemaal optioneel, trouwens.





"Fire Emblem Engage gaat sommige Three Houses-fans afschrikken, maar is een van de beste tactische sims van het jaar."

meer diepgang toe aan de al lekker complexe Fire Emblem-formule en ontwikkelaar Intelligent Systems maakt het je ook zeker niet makkelijk. Ze spelen zelf namelijk net zo hard vals!

Oude regels, nieuwe streken

Fire Emblem Engage is ook op normal een stukje uitdagender dan z'n voorgangers (veteranen hebben nog twee hogere moeilijkheidsgraden). Veel oude regels zijn weer teruggebracht en zelfs opgevoerd naar standje 11. De belangrijkste is de Weapon Triangle. Een zwaard verslaat een bijl, die op zijn beurt een speer verslaat en die verslaat weer een zwaard. Maar je hebt nu zelfs kans dat je 'Break' veroorzaakt bij de vijand, waardoor hij z'n wapen verliest. Dan kan 'ie de hele beurt niet meer terugvechten, handig! Maar de tegenstander gebruikt Break ook graag op jou. Bossen en forten geven weer verdedigingsbonussen, Fog of War keert terug en verbergt deels de posities van vijanden, je krijgt zelfs met drijfzand, ijsbergen en gifgas te maken. Elke keer dat ik de game onder de knie dacht te hebben, klapte er weer een dubbele bodem open onder mijn voeten. De Emblem Rings zijn dus wel sterk, maar je hebt ze ook zeker nodig.

Switch is back

Op technisch vlak is Fire Emblem Engage minstens zo indrukwekkend. Ja, de overdadig schattige characterdesigns zijn een stap terug, maar de animaties behoren tot de Nintendo-topklasse. En niet alleen in gevechten, want voor het eerst zijn de 2D-portretten van de Fire Emblem-personages voor 3D-modellen vervangen, en de persoonlijkheid spat ervan af. Na de teleurstellende graphics van Pokémon Scarlet en Violet heb ik door Engage echt weer vertrouwen in de Switch z'n spierballen gekregen. Zoals Zelkov zegt: het is veel te kleurrijk, maar je moet er maar gewend aan raken. Alleen dan krijg je toegang tot een van de beste tactische sims van het jaar.





weetje • weetje

De game heeft een Season Pass die je het hele jaar door extra Fire Emblem-personages en skills geeft. De eerste zijn op dag 1 beschikbaar, wat nogal vies is van Nintendo.

SCORE 83

De schattige animedesigns en het simpele verhaal had ik liever anders gezien na Three Houses, maar verder is Fire Emblem Engage vertrouwd goed. Vooral de maps zijn ijzersterk en bieden genoeg uitdaging voor de enorm sterke Emblem Rings.

PETER



Nog eens tien uur erbij voor de optionele missies.

35 UREN



BASICS

STRATEGIE
INTELLIGENT SYSTEMS/ NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

HIGH ON LIFE

JE HOEFT ER NIET PER SE EEN TE SMOKEN OM HIEROM TE LACHEN

Wat is loos, mijn glip glops! Het is tijd om schwifty te worden en vet hard te squanchen met High On Life! Wubba lubba dub dub, Wouter is klaar om totaal riggity riggity wrecked te worden van het lachen. Shumshumschilpiddydah!



Mocht het nog niet duidelijk zijn na al die 'subtiele' referenties in de intro - ow fuck, ik ben vergeten szechuan erin te verwerken! -, High On Life heeft hele directe raakvlakken met de absurde scifi-tekenfilmserie Rick and Morty. De shooter is namelijk ontwikkeld door Squanch Games en dat eerste woord kennen we inderdaad van de alcoholistische Squanchy, die afkomstig is van Planet Squanch. Bovendien heeft hij het de hele tijd over 'squanching', net zoals Smurfen constant alles 'gesmurft' hebben. Meer ter zake: Squanch Games is in 2016 opgericht door Justin Roiland en deze knakker is voor ongeveer 50 procent verantwoordelijk voor de volslagen debiliteit die Rick and Morty heet. Oh, en ook Solar Opposites, maar volgens mij moet je wel meer dan high van het leven zijn om dat te kunnen waarderen.

KRISTALLEN OVERAL

High On Life is niet de eerste titel van Squanch Games; Roiland z'n studio heeft eerder ook een titel genaamd Trover Saves the Universe gemaakt die in 2019 uitkwam. Er zit een subtiele verwijzing naar in High On Life, want in Mr. Keeps & Son, de winkel in de hubwereld van de game, kan je naast een heleboel andere, nutteloze troep zoals een jockstrap en grunt eyeball, ook Crystal of Ithecles zien liggen. Deze dingen gebruik je in Trover om vaardigheden te upgraden en je moet er waarschijnlijk een shitload van verzamelen, want in de winkel staat er de tekst "they're fucking everywhere" onder.

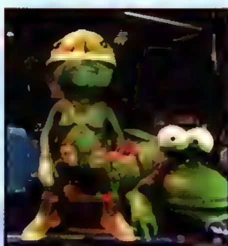


Squanchy op z'n best

Net als Rick and Morty en Solar Opposites, neemt High On Life zichzelf op geen enkele manier serieus. In zoverre dat de tutorial bestaat uit een 16-bit-game genaamd Buck Thunder II: Exoslaughter en je voor het spelen nog gewaarschuwd wordt: 'Any glitches or bugs you may encounter are intentional satirical references to other games with glitches and bugs.' Wel lachen, behalve dan dat je knetterveel bugs en glitches tegenkomt... High on Life is namelijk verre van een technisch hoogstandje: het leveldesign is nooit echt indrukwekkend, de graphics zijn hoogstens okay en zelfs de muziek is lekker maf, maar al snel vrij repetitief en irritant. Daarbij komen ook nog een hoop prestatieproblemen, van een hakkelende framerate tot en met zelfs game-breaking bugs, waarvan de meeste er gelukkig al uit gepatcht zijn. Nee, Squanch Games heeft High on Life zeker niet ontwikkeld om ons te wowen met indrukwekkende beelden of ons te overweldigen met gametechnische hoogstandjes. Je moet dit spelen als je om fucking domme shit wil lachen! Want ook qua gameplay, de 'meat and potatoes' van de game, is High on Life redelijk basic, met



DOENERS



Naast referenties naar Breaking Bad (let op een pizza op een plafond), Total Recall (als je de Bounty 5K gebruikt) en Fallout (hierin kan je wél een kind neerschieten), moest ik vooral lachen om de 'builder'-achtigen die je in Blim City kan vinden. Deze groene mannetjes met bouwhelmpjes op lijken wel verdomd veel op de Doozers die overal in Fraggle Rock te vinden zijn. Je weet wel, van die Jim Henson-poppenserie die in Nederland bekend stond als de Freggels. "Freggels opgelet!" Met Reizende Ome Roel en de Griezels en alles. Nee?

prima FPS-actie die, naarmate de game vordert, iets interessanter en uitdagender wordt aan de hand van upgrades en nieuwe game-mechanieken. Het voordeel van clichés parodiëren is namelijk dat je er tegelijkertijd volledig gebruik van kan maken, en dus hoeft High on Life wat betreft gameplay nooit heel vernieuwend te zijn. Want zelfs een standaard shooter kan in de juiste verpakking nog steeds best leuk zijn, aangezien een cliché vaak ook een klassieker is.

Trunglefunky

Dus we hebben een grafisch en technisch matige game, met oké gameplay. Dat klinkt natuurlijk niet echt als een topper. Toch is High on Life wel degelijk een aanrader voor iedereen die om de bizarre humor van Roiland kan schateren, lachen, of zelfs maar gniffelen. De game biedt namelijk een constante barrage van soms flauwe, soms best geniale humor van het absurdistische soort. Misschien dat je uit de volgende voorbeelden kan bepalen of High on Lifes grapperij jouw ding is...
Het hoofdpersonage van High on Life praat niet, maar in plaats daarvan heb je een constant kwakkend, buitenaards pistool genaamd Kenny (naast ander pratend wapengerei). Hij wordt ingesproken door niemand minder dan Justin Roiland, en klinkt dan ook precies zoals de onzekere Morty als hij dingen zegt zoals: "We got an old west shoot-out. Who would've fucking thought, you fucking bitch!" en "Time to take out the trash! Oof, I got too confid... I'm not sure about that, I'm sorry."
Ook heeft Kenny allerlei conversaties met aliens op de verschillende planeten die je in High on Life bezoekt. Zoals met een fluitspeler die zegt: "Trunglefunk's my name and Trunglefunk's my game." Waarop Kenny reageert: "Oh yeah, we don't know what the fuck Trunglefunk is." Vervolgens begint Trunglefunk een ontzettend vals melodietje te spelen op z'n fluit, eentje die zo vreselijk is dat je er bijna koppijn van krijgt.
Verder zijn er vijanden die het constant over Frasier hebben ("I killed the dog from Frasier!"), kan je de meest nutteloze items kopen in de shops (een volleybal bijvoorbeeld met daarbij de tekst "You can use this volleybal to play volleyball. That's what volleyballs are for! Unfortunately, bounty hunters have all sworn a holy oath to never actually play volleyball. That's canon!!!"), kan je drie doodongelukkig uitziende troetelbeertjes genaamd Moplets commanderen om elkaar in elkaar te slaan, ontmoet je een dude genaamd Ranchy die verslaafd is aan het inhaleren van Critter-achtige aliens en krijg je een kikker-achtige shotgun wiens stem ingesproken wordt door JB Smoove. Waargebeurd verhaal, man.

Roilandy af

High On Life is op veel vlakken matig, en op sommige zelfs ondermaats, maar lijkt daar volledig bewust van te zijn. Doordat de game zichzelf constant voor lul zet, geen enkele pretenties heeft en je plat gooit met grappen, knal je met best veel plezier door deze simpele FPS heen. Voorwaarde is wel dat je personages zoals Dr. Joopy grappig genoeg vindt om door daarop volgende, behoorlijk 'klassieke' eindbaasgevechten te komen. Dat je door een irritant ruimtewezen genaamd Quentin the Grentin, die met een piepstemmetje over z'n moeder zanikt terwijl 'ie om je hoofd heen cirkelt, en verschillende soorten, verzamelbare kaarten van de Trash Bag Babies dermate geamuseerd bent om het geheim achter Dr. Gurgula te ontrafelen. Oh, en dat je net zo hard als ik kan lachen om het feit dat je in deze bizarre game naar Tammy and the T-Rex kan kijken, een compleet idiote cultfilm uit 1994. Met deze shit komt alleen Justin Roiland weg. ✪

> **"High On Life is op veel vlakken matig, en op sommige zelfs ondermaats, maar lijkt daar volledig bewust van te zijn."**



SCORE 73

Op grafisch gebied is High on Life een van de minst indrukwekkende games van 2022 en qua gameplay ongeveer even origineel en vernieuwend als het in 2005 uitgekomen Oddworld: Stranger's Wrath. Maar deze game houdt zich staande door het feit dat alles gedrenkt is in Roilands absurde humor.

WOUTER



Geen lange game, maar lachen is ook wat waard.

10-15 UREN



BASICS
KOMISCHE FPS
SQUANCH GAMES/ XBOX GAME STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

CRISIS CORE: FINAL FANTASY 7 REUNION

REMAKE OF REMASTER?



De fans van Final Fantasy 7 worden de laatste tijd uiteraard verwend met de uitgebreide remake, maar nu ook met een nieuwe versie van Crisis Core. Florian zoekt uit of deze van origine PSP-game dezelfde kwaliteit heeft als FF7 Remake.



Final Fantasy 7 Remake is een traditionele remake, waarbij echt alles opnieuw is opgebouwd en er praktisch niets wordt hergebruikt uit het origineel. Crisis Core Reunion zit net niet op dat niveau, maar je mag het ook absoluut geen simpele remaster van de game noemen. De game zit er een beetje tussenin en voor de hardcore fans is dat juist meesterlijk, maar voor nieuwe spelers misschien iets minder interessant.

Zack en Sephiroth

Het is natuurlijk geen toeval dat Square Enix juist nu Crisis Core opnieuw uitbrengt. Het is dan wel een opzichzelfstaande game met een eigen verhaal en personages, maar het speelt zich af in dezelfde wereld en heeft een dikke connectie met de gebeurtenissen uit FF7. Crisis Core is een prequel, want het speelt zich een aantal jaar voor het avontuur met Cloud en z'n vrienden af.
Crisis Core Reunion draait om Zack Fair, de mysterieuze Soldier met het zwarte haar die je hier en daar in flashbacks ziet in FF7 Remake. Niet alleen maak je mee wat hij precies heeft gedaan als Soldier, maar ook hoe hij een connectie heeft met Cloud Strife, het hoofdpersonage uit de zevende Final Fantasy-game. Daarnaast speelt de ultieme slechterik Sephiroth een grote rol.
In Crisis Core Reunion krijg je dan ook veel meer achtergrondverhaal mee over Zack en Sephiroth, maar daardoor indirect ook over de personages in FF7. De verhalen complimenteren elkaar op een knappe manier en het spel is absoluut onmisbaar als je hebt genoten van het verhaal van FF7 Remake.

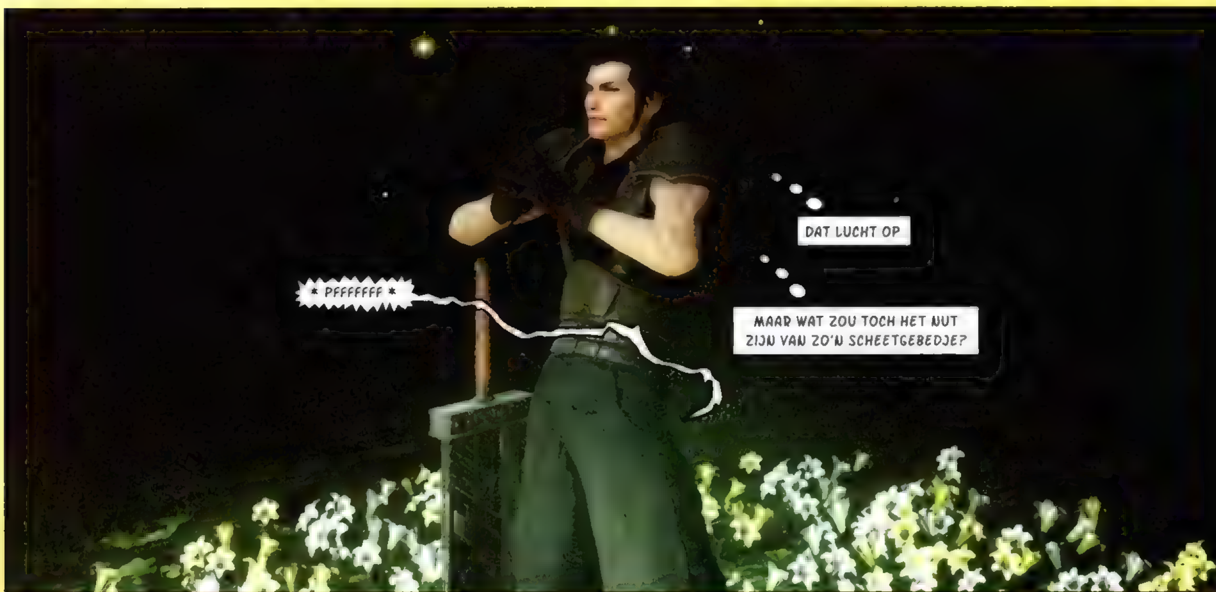
Authentiek

De manier waarop het verhaal wordt overgebracht is wel wat oldschool en zelfs klungelig te noemen. In tegenstelling tot in FF7 Remake, wordt er in Crisis Core Reunion namelijk wel veel hergebruikt uit het origineel, waaronder de teksten en de meeste animaties. De game zit dan ook vol met van die typisch ongemakkelijke conversaties en houterige anime-achtige animaties. Hieraan kun je zien en horen dat het hier wel degelijk om een oude PSP-game gaat.

Dat is op zich niet erg, zolang je je verwachtingen maar bijstelt. Als fan kon ik er juist om gniffelen en is het een 'blast from the past', waarbij ik echt de game speel die ik me herinner. Het is soms misschien wat ongemakkelijk, maar wel authentiek. Ik kan me echter goed voorstellen dat het als nieuwkomer iets te lomp is en misschien wel irritatie oplevert. Reunion neigt wat dat betreft meer naar een remaster dan naar een remake.

Lineaire missies

Wat verhaal betreft zou ik Crisis Core Reunion niet bestempelen als handheldgame, maar wat de gameplay betreft is het dat eigenlijk nog steeds wel. De game kwam oorspronkelijk natuurlijk uit op de PSP en is overduidelijk voor dat platform ontworpen. Zo bestaat het spel grotendeels uit allemaal korte stukjes, die perfect aanvoelen voor als je onderweg bent. Als console-ervaring is het iets minder geslaagd, aangezien je langer achter elkaar speelt. Dan valt het op dat je vaak korte en lineaire missies speelt.
De omgevingen zijn over het algemeen ook niet zo groot, maar het voordeel daarvan is dan weer wel dat alles er mooi





en gedetailleerd uitziet. De textures zijn van serieus hoge kwaliteit en niet te vergelijken met het origineel. Hier en daar worden er in de omgevingen zelfs assets gebruikt uit FF7 Remake en het ziet er prachtig uit. Op geen enkele manier zie je aan de graphics af dat het hier om een PSP-game gaat. Op dit gebied voelt de game dan weer wel als remake aan.

Digital Mind Wave

Het vechtsysteem is ook grotendeels gelijk gebleven, maar heeft zeker een flinke polijstbeurt gehad. Ondanks dat het origineel een fantastische game was, speelde het niet al te lekker op de PSP en was de framerate behoorlijk onstabiel, maar dat is nu verleden tijd. Vechten verloopt nu zoals je altijd al hoopte, in een strakke 60 frames per seconde. En omdat het vechtsysteem volledig real-time is en behoorlijk snel gaat, ben ik heel blij om te melden dat Crisis Core Reunion ontzettend lekker aanvoelt en zich kan meten met andere snelle actie-adventuregames.

Wel had ik de hoop dat Square Enix in deze versie iets meer zou gaan doen met het Digital Mind Wave-systeem (DMW). Tijdens de gevechten draait er een slotmachine en als deze bepaalde combinaties maakt kunnen er Limit Breaks worden uitgevoerd, kunnen Summons worden opgeroepen en krijg je verschillende stat-buffs. Dit is in Crisis Core Reunion wel gestroomlijnd en onderbreekt niet meer het gevecht, maar je hebt er nog steeds geen invloed op. DMW is er wel, maar je hoeft er totaal niet op te letten en kunt gewoon af en toe een vette, krachtige aanval doen. Iets meer diepgang in de manier waarop je deze aanvallen kunt uitvoeren was tof geweest.

Gelukkig zit er meer dan genoeg diepgang in de rest van de vecht-mechanics, waarbij je haast oneindig kunt combineren met de vele verschillende soorten Materia, items, wapens en armor. Vooral door het gebruik van bepaalde Materia is het mogelijk om een voordeel te krijgen in gevechten en het is meesterlijk om uit te zoeken wat werkt op vijanden. De gevechten zijn bijna onnatuurlijk snel voor Final Fantasy-begrippen, maar alles eromheen is nog steeds heel traditioneel en heeft typische JRPG-elementen.

Onmisbare kost

Crisis Core Reunion is misschien wel de vetste remaster ooit, maar als remake is het net weer iets te karig. Het verhaal is nog steeds fantastisch, maar de manier waarop het wordt verteld is absoluut verouderd en de animaties zijn lachwekkend. Daarnaast is het nog steeds geen groots opgezette Final Fantasy-game, aangezien het origineel op de PSP uitkwam - en dat voelt toch wat gek als console-ervaring.

De gameplay, het vechtsysteem en de JRPG-elementen zijn echter nog steeds heel erg cool en werken over het algemeen beter dan ooit. Als je hebt genoten van FF7 Remake, ben je haast verplicht om Crisis Core Reunion te spelen, zolang je er maar rekening mee houdt dat het zeker geen remake is op hetzelfde niveau. Als remaster is het echter verbluffend goed en onmisbare kost voor de fans, al is het alleen maar om je honger naar Final Fantasy 7 Rebirth een beetje te stillen.

"Crisis Core Reunion is misschien wel de vetste remaster ooit, maar als remake is het net weer iets te karig."



SCORE 80

Crisis Core Reunion haalt het niveau van FF7 Remake niet. Het is echter een ontzettend goede remaster van de PSP-game die inmiddels op bepaalde vlakken pijnlijk was verouderd. Iedereen met een voorliefde voor Final Fantasy 7 mag dit niet missen.

FLORIAN



Het zijn vooral de vele losse missies waar je flink wat uren in kunt pompen. Als je Minerva wil verslaan en de Platinum Trophy binnen wil trekken, kost je dat een gemiddelde werkweek.

40 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

CHAINED ECHOES

NOSTALGIE-TRIGGER

Mede-gamejournalist Bastiaan Vroegop tipte PeterKoelewijn over zijn favoriete RPG van 2022: Chained Echoes. Daar had Peter nog nooit van gehoord, dus dat kon nooit wat worden! Toch?



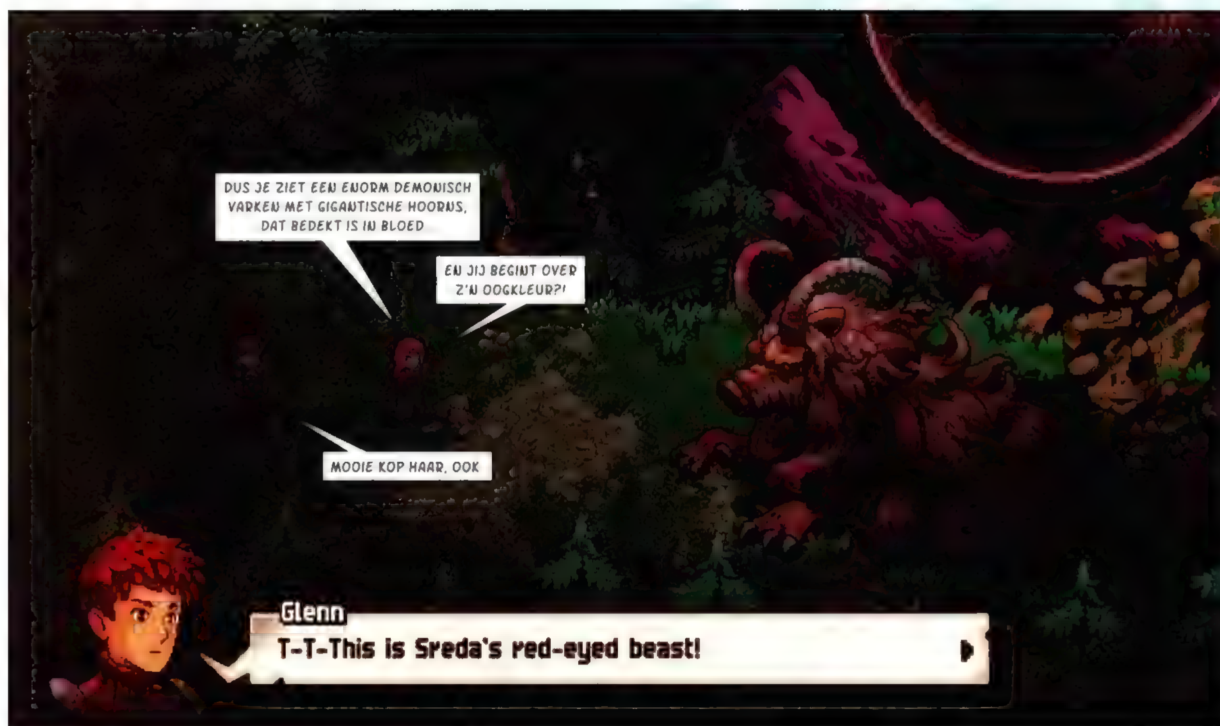


Eens in de zoveel tijd slaat er iemand munt uit de nostalgie van 16-bits RPG's en brengt een hommage uit. Soms zijn die best goed, zoals het eerder verschenen Triangle Stategy van Square Enix. Maar zelfs deze meesterbakker komt zelden in de buurt van hun creatieve topperiode: de tijd van Chrono Trigger, Xenogears, Final Fantasy VI en VII. Je begrijpt al waar ik heenga: één developer is het gelukt! Letterlijk één developer.

Einzelgänger

Matthias Linda is de Rambo van de gameontwikkelaars. Na een succesvolle Kickstarter-campagne heeft hij de afgelopen jaren in z'n eentje Chained Echoes geschreven, uitgetekend en geprogrammeerd. Naar eigen zeggen hielpen freelancers alleen mee met sommige achtergronden van de game. De soundtrack werd gemaakt door een professionele componist, want een goede JRPG heeft natuurlijk briljante muziek nodig – en dat is gelukt.

Matthias is Duits en, als ik even het stof van een cliché mag afblazen, de Deutsche Gründlichkeit is in alle facetten van Chained Echoes aanwezig. Bijna al het vet trimde hij uit deze RPG. Tekstkaders ratelen door, maar brengen het complexe verhaal goed over. Gevechten zijn turnbased en worden al gauw sluwe tactische steekpartijen, maar toch razen ze voorbij door de snelle animaties. Zelfs buiten gevechten rennen de personages twee keer zo hard als andere JRPG-protagonisten.



Maximum Overdrive

Met de perfecte imitatie van een 16-bits RPG had Chained Echoes al een dikke voldoende gekregen, maar de game brengt ook nieuwe dingen naar de tafel die voelen als evoluties van Mathias' grootste inspiratiebronnen. Bijna alle Final Fantasy-games krijgen in de eerste uren van de game een knipoog, via eindbazen, events of de introductie van gameplayelementen. Je partymembers hebben unieke skills en archetypes, en je mag ze in battles kosteloos wisselen zoals bijvoorbeeld in Final Fantasy X ook het geval is. Waar Chained Echoes z'n eigen ingrediënt toevoegt is de Overdrive-meter. Met een partymember-wissel gaat de meter omlaag en bij elke aanval springt hij omhoog. Hou je hem in de groene zone, dan

verricht je extra schade. Maar bovenaan in de rode zone verricht de vijand juist extra schade!

> **"Net zo groots en verbazingwekkend diep als de klassiekers van decennia geleden."**

En mechs!

Heel slim gevonden en verrassend simpel, net als het levelsysteem. Geen traditioneel levels grinden zoals in 90 procent van RPG's. Je krijgt na ieder eindbaasgevecht een skillpoint dat je vrij aan nieuwe aanvallen, passieve vaardigheden of statusverhogingen besteedt. Normale gevechten geven SP, waarmee je upgrades voor je aanvallen koopt. Door de Flow-meter heeft elk gevecht extra gewicht, maar vanwege het versimpelde levelsysteem geeft het niet als je er een paar overslaat. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de mechs die je halverwege de game krijgt en die versnellingen hebben zoals een auto, wat weer een totaal nieuwe manier van denken vergt.

Het verhaal heeft wat langer nodig voor z'n genialiteit overkomt, vooral omdat het in het begin dreigt een Final Fantasy Greatest Hits-album te worden. Matthias trekt op een gegeven moment het kleed onder z'n helden vandaan en vanaf dan volgen de interessante ontwikkelingen elkaar snel op. In moderne RPG-stijl zijn de sidequests geen goedkope grindmissies, maar verdiepen ze juist de wereld van Chained Echoes. Mis ze dus niet! Inspiratie uit de Xenogames zie ik ook en niet alleen vanwege de shitload aan grote robots. Chained Echoes durft zware psychologische thema's door het verhaal te weven en dat maakt de helden en schurken veel genuanceerder en interessanter.

Klein wonder

Het is een klein wonder dat Chained Echoes zo goed is afgeleverd door grotendeels één persoon. Die enkele visie zit héél af en toe maar de game in de weg. Zo is het artdesign duidelijk beïnvloed door Final Fantasy-veteranen Yoshitaka Amano en Akihiko Yoshida, maar het haalt nooit hun niveau. De menu's buiten de gevechten zijn ook wat omslachtig. Ik had regelmatig ruzie tijdens het winkelen omdat je afrekent als je op de terugknop drukt, en dan bevestigt wat je wil kopen. Raad eens wat er gebeurt als je twee keer op de terugknop drukt?

Eindredacteur gezocht

Tot slot is het duidelijk dat Matthias Linda niet van nature Engels spreekt. Het overkoepelende verhaal wordt goed verteld, maar er sluipen hier en daar wel grammaticafoutjes in. Ook de dialogen verdienden nog een eindredactieronde of twee; formeel en informeel woordgebruik wisselen elkaar om de haverklap af. Irritant! En het heeft de bijwerking dat alle personages ongeveer hetzelfde praten. Dat soort piepkleine details geven een memorabele RPG ook smaak. Maar memorabel is Chained Echoes zeker. Wat de beste ontwikkelaars ter wereld niet of deels lukt, is een enkele persoon wel gelukt: een 16-bits RPG maken die net zo groots en verbazingwekkend diep voelt als de klassiekers van decennia geleden.



SCORE 92

Fans van oldschool JRPG's, dit is de game waar jullie op gewacht hebben! Chained Echoes snijdt al het vet weg en haalt de sappigste stukjes vlees uit de 16-bits RPG's van weleer. En dan voegt het ook nog z'n eigen kruidenmix toe zodat het overkomt als meer dan een hommage. Eet smakelijk!

PETER



Nog eens twintig uur erbij voor alle sidequests en achievements.

40 UREN



BASICS

RPG
DECK13 INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

THE CALLISTO PROTOCOL

ZO SAAI DAT HET ENG W

Als iemand het ruimtehorror-genre nieuw leven in kan blazen, dan is het wel de geestelijk vader van Dead Space, Glen Schofield. Zijn The Callisto Protocol speelt volop leentjebuur bij de klassieker uit 2008, maar Marvin moet met tegenzin concluderen dat de game er ondanks oogstrelende ranzigheid niet tegen op kan boksen.



In The Callisto Protocol ontdek je een groot, verlaten ruimtebasis vol creepy crawlies, kijk je naar de achterkant van je lichaam om je health in de gaten te houden, stomp je op lijken om er spullen uit te laten ploppen en tover je een holografische inventaris tevoorschijn om die te managen. Klinkt bekend, he?

Onsympathieke klootzak

Ondanks dat we inmiddels veertien jaar verder zijn, weet The Callisto Protocol geen van de ingrediënten van Dead Space te verbeteren. Te beginnen met het verhaal, dat een heel belangrijk ding vergeet: het gaf me geen enkele reden om ook maar één vliegende fuck te geven om hoofdpersonage Jacob en de gebeurtenissen op Callisto.

Jacob is een piloot die al enige tijd vracht van de maan Europa naar de maan Callisto vervoert. Zijn schip wordt aangevallen – duh! – en stort ter aarde, en Jacob bevindt zich ineens in de gevangenenkolonie van Callisto. Vanaf dat moment is de enige motivatie die ik kon bespeuren dat Jacob vooral niet gevangen wil zijn en weer terug wil naar zijn oude leventje, maar aangezien de beste man regelmatig overkomt als een onsympathieke klootzak, kon dat me maar weinig interesseren. Dan maar wachten op wat horror, wat ongetwijfeld komt zodra een infectie uitbreekt in de gevangenis en jouw celdeuren openen. En gruwelen deed ik, door iets wat ik niet verwachtte: de afschuwelijke combat.

Scripted dansfestijn

Pure paniek ontstaat in Dead Space als je een paar vijanden op je af ziet rennen, omdat je weet dat je van dichtbij amper je mannetje kan staan en compleet overrompeld kan worden. The Callisto Protocol weet bijna het tegenovergestelde te doen. In de eerste uren ben je voornamelijk aangewezen op mêlee-aanvallen, en in de eerste minúten is dat echt indrukwekkend.

Tot je doorkrijgt dat combat in deze game zo scripted is als maar kan. Een geïnfecteerd wezen rent op je af, valt je met zijn linker- of rechterarm aan, en jij duikt vervolgens naar rechts of links om die aanval te ontwijken. Bij de volgende mep duik je precies de andere kant op, en dat doe je net zo lang tot er een countermogelijkheid is. Waarna het scripted riedeltje van voor af aan begint en je weer hersenloos afwisselt tussen links en rechts, tot je weer kunt toeslaan.

Er zitten misschien vijf of zes verschillende soorten vijanden in de hele game, waarvan de helft op preciés dezelfde manier beweegt. Dat betekent dus dat je pakweg elf uur lang naar links en naar rechts drukt, en dat zelfs in de bossfights, als je het al bossfights kunt noemen. Het erge hieraan is dat van het gevoel van horror, dat in Dead Space bij elke confrontatie weer omhoog kwam, niets overblijft. Als je een vijand spot weet je hoe laat het is, zeker als er meerdere tevoorschijn komen, en loop je vanzelf



VORDT

ALS JE ONDERSTEBOVEN WAKKER WORDT, WEET JE DAT JE EEN GEZWELLIGE AVOND HEBT GEHAD

al naar ze toe om het scripted dansfestijn te starten. Van dichtbij weet je in ieder geval dat je letterlijk alles kunt dodgen.

Aldi-versie

Oh, maar er zitten ook wapens in, hoor. Alleen heb je zo'n beperkte inventaris voor ammunitie dat je niet ontkomt aan mêlee. De wapens schieten prima weg en sommige hebben zelfs aan het einde van de upgrade-tree een paar leuke trucjes, maar er is slechts een handjevol verschillende en zonder upgrades lijken ze te veel op elkaar. De vijanden zijn daarbij ook nog eens saaie kogelsponzen die amper reageren op waar ze geraakt worden, tenzij je Jacobs 'grip'-arm gebruikt – een soort Aldi-versie van Stasis – om ze op de vele puntige muren te gooien die Callisto rijk is, of een afgrond in te werpen. The Callisto Protocol mist mogelijkheden om je creativiteit de vrije loop te kunnen laten tijdens gevechten. Het is een tergend saaie herhalingsoefening, afgewisseld door véél te makkelijke stealth-momenten met vijanden waar je letterlijk voor kunt staan zonder dat ze je doorhebben.

Lopen, lopen en lopen

Callisto en alles wat erop staat oogt prachtig, maar komt compleet levenloos over. Je krijgt bijna niets mee van de mensen die er zijn gestorven, op enkele, maximaal vijftien seconden durende audio-logs na. Audio-logs die je in een menuutje moet beluisteren (fokking irritant) en compleet fantasieloos in elkaar zijn gezet. Dat is het énige wat je meekrijgt van de bewoners en werklui van Callisto, want de gigantische hoeveelheid rondgestrooide ledematen en half gemuteerde mensen die vastzitten in muren en plafonds vertellen geen verhaal.
Naast steeds dikker bedekte, vlezige muren en de eerder genoemde vijanden, hebben de omgevingen bijna niets te bieden. Er zijn veel te veel gangetjes en luchtschachten waar Jacob doorheen moet kruipen en muren of obstakels waar hij zijwaarts doorheen moet schuifelen, zoveel dat het al snel irritant wordt. Het is een kwestie van lopen, lopen en lopen...

Dat er af en toe prachtige uitzichten zijn te zien en enkele locaties fantastisch zijn vormgegeven, maakt het feit dat je vervolgens toch weer een halfuur door dezelfde soort gangetjes kruipt niet goed. En ik heb het nog niet eens gehad over de belachelijke hoeveelheid jumpscares die je binnen en buiten die gangetjes om de oren vliegen, en totaal niet eng zijn omdat je alleen maar tig keer op 'E' hoeft te rammen als er weer eens eentje plaatsvindt.

Momentjes

Toch heeft het spel echt zijn momentjes, zoals wanneer een alarm afgaat en je de monsters alleen bij vlagen in rood licht kunt zien. Ook zijn er een hoop cinematische momenten die prachtig in elkaar zijn gezet en de acteerprestaties van onder anderen Sam Witwer en Josh Duhamel uitstekend belichten. Zelfs het verhaal begon me op driekwart van de game te boeien, omdat je doorkrijgt wat Jacobs rol is bij de gebeurtenissen op Callisto en wat het titulaire Protocol inhoudt. Maar aan het einde wordt alles ineens razendsnel afgerond en schreeuwt Glen Schofield nog net niet in je oor dat er een vervolg aan komt. Ook de vele animaties van het

> **"En gruwelen deed ik, door iets wat ik niet verwachtte: de afschuwelijke combat."**

doodgaan van Jacob zijn leuk, al vond ik ze te repetitief voor een game waarin de hoeveelheid manieren waarop je dood kunt gaan dé unique sellling point is. En de helft van alle keren dat ik doodging – ja, ik wierp Jacob tegen alles aan om mezelf te vermaken – vloog er ineens een arm van hem af en zakte hij als een kaartenhuis in elkaar. Niet heel indrukwekkend dus. Al genoot ik wel van de momenten waarop de échte doodsanimaties plaatsvonden, zoals wanneer Jacobs schedel wordt ingeslagen en hij het met een ingedeukt hoofd uitschreeuwt, een monster zijn ledematen platstampt of een gekke worm zijn mond inkruipt en hem van binnenuit kapotmaakt. Verrek, toch nog een beetje echte – en vooral unieke – horror. Meer van dat, Glen.

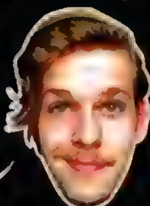
MENSEN DOEN AAN HANDLEZEN, TOCH? WAT ZIE JE IN MIJN TOEKOMST?

GEFELICITEERD! JE LEVENSLIJN WIKKELT ZICH MINSTENS TIEN KEER OM JE HELE LICHAAM HEEN.

SCORE 58

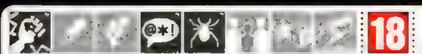
The Callisto Protocol gaat de vergelijking met Dead Space heel graag aan, maar weet op de graphics en acteerprestaties na in geen enkel opzicht iets te verbeteren aan diens formule. Callisto is prachtig, maar voelt levenloos en bevat te weinig world-building. De combat is te scripted en het verhaal komt veel te langzaam op gang, en nog belangrijker: de game is zelden eng. Een matig opwarmertje voor de Dead Space-remake.

MARVIN



Hangt af van de moeilijkheidsgraad en hoe graag je jezelf pijnigt.

10 UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER/
RUIMTEHORROR
STRIKING DISTANCE STUDIOS/
KRAFTON
1 SPELER
OUT NOW

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

SUPERHELDENSTRATEGIE SMELT STROEF SAMEN MET NERDY RPG

Dertig jaar geleden werd Wouters onbevangen knaapjes-aandacht getrokken door de covers van Spider-Man- en X-Mannen-comics in de Veendamse Bruna. Vandaag de dag speelt hij Marvel's Midnight Suns en voelt hij bijna exáct dezelfde verwondering.

PAK ZE, ROBOCO--

HO!!!

DIE RECHTEN HEBBEN WE NIET.

DIT IS ROBOKOP. HIJ IS HALF-ROBOT EN HOUDT VAN KOFFIE

REVIEWS

GOLD AWARD

Inmiddels al meer dan 100 uur, verdeeld over drie verschillende platformen (PC, Steam Deck en PS5), ben ik vriendjes aan het maken met Magik, Spider-Man en Blade in Marvel's Midnight Suns. Het plezier dat ik hiermee heb gehad is het grootste gedeelte van deze tientallen uren alleen maar toegenomen, want ik was niet metéén verkocht toen ik aan deze RPG met turn-based battles begon. Ik sleepte namelijk voor dertig jaar aan bagage mee toen ik aan deze review begon: van grote hoeveelheden hype, tot aan enorm veel ervaring met het genre, een langdurige band met de ontwikkelaar en natuurlijk een lange geschiedenis met Marvel. Kortgezegd: als je me drie jaar geleden vroeg een game van m'n dromen te verzinnen, dan had ik waarschijnlijk iets bedacht dat akelig veel op Midnight Suns lijkt.

De droom

Lange tijd droomde ik van een mythe genaamd Marvel XCOM, een perfecte combo van genre en franchise die eigenlijk te perfect was om waar te kunnen zijn. Want ik lees al sinds voor m'n tiende levensjaar Marvel-comics, The Avengers: Endgame en Infinity War zijn twee van mijn favoriete films en XCOM 2 staat in mijn top 5 meest geliefde, en meest gespeelde games aller tijden. Dus misschien begrijp je wel dat Marvel XCOM, nu bekend als Midnight Suns, een soort eenhoorn voor me is, een mythisch schepsel waar ik al sinds de jaren 90 deels onbewust op jaag.

Maar ik ben niet helemaal zo'n onbevangen knaapje als drie decennia geleden, en dus was ik nooit naïef genoeg om te denken dat Marvel's Midnight Suns precies



MIDNIGHT TIP

Ik heb tijdens mijn tweede playthrough alle Havens (die je maar één keer kan bezoeken) bewaard totdat ik minstens een Epic gift had om te geven aan de superheld waar ik mee wilde hangen.

de fabelachtige game zou worden die ik voor ogen had. Want het mag dan wel een turn-based tactics game zijn van Firaxis zoals het fantastische XCOM, het maakt daarnaast ook gebruik van een soort 'deck building'-systeem waar ik een stuk minder wild van word. Bovendien lijkt de scheiding tussen de tactische gevechten en de gameplay in en rondom de Abbey - wat een soort mini-RPG is - een krampachtige tweedeling die akelige associaties doet oproepen met Anthem...



De realiteit

Dus ja, ik had zeker mijn bedenkingen voordat ik aan Marvel's Midnight Suns begon, en in de eerste uren nam mijn enthousiasme zelfs een tijdje alleen maar af. Het verhaal over Lilith, een oppermachtige 'Mother of Demons' die snode plannen heeft en haar dochter, The Hunter, die uit haar dood wordt herrezen om het voor een tweede keer tegen haar moeder op te nemen, wordt effectief genoeg geïntroduceerd. Maar het was niet alsof ik bij m'n keel het verhaal ingetrokken werd, wat deels te maken heeft met de character-models, die nou niet bepaald 'peak 2022' zijn, net zoals de bijbehorende animaties. Het dieptepunt daarvan is wel Agatha Harkness, die ongeveer even levendig lijkt als bejaardenbingo. Dit is duidelijk een game die ook op de legacy-gameconsoles en zelfs de Switch gereleased is. Bovendien had ik aanvankelijk issues met sommige elementen van de gevechten die niet goed uitgelegd werden, voelde het verzamelen van 'reagents' en 'essence' een nogal gekunstelde, goedkoop ogende toevoeging en met de stemacteurs van Tony Stark en Doctor Strange was ik ook niet helemaal down. Natuurlijk zijn de persoonlijkheden van de Genius, Billionaire, Playboy Philanthropist en Sorcerer Supreme niet bepaald onbescheiden, maar deze twee knakkers klinken nét iets te veel uit de hoogte en passieloos. Als hun gezichtsuitdrukkingen wat verfijnder waren geweest, dan waren ze misschien wat sympathieker overgekomen, maar nu is het een beetje Kaptein Compassieloos en Private Privilaged.

"Na de eerste uren werd ik in een rap tempo steeds dieper de game in getrokken."

MIDNIGHT TIP (2)
Aai Charlie elke dag. Ze mag wel uit de hel komen, maar ze is een hond en heeft jouw liefde nodig.

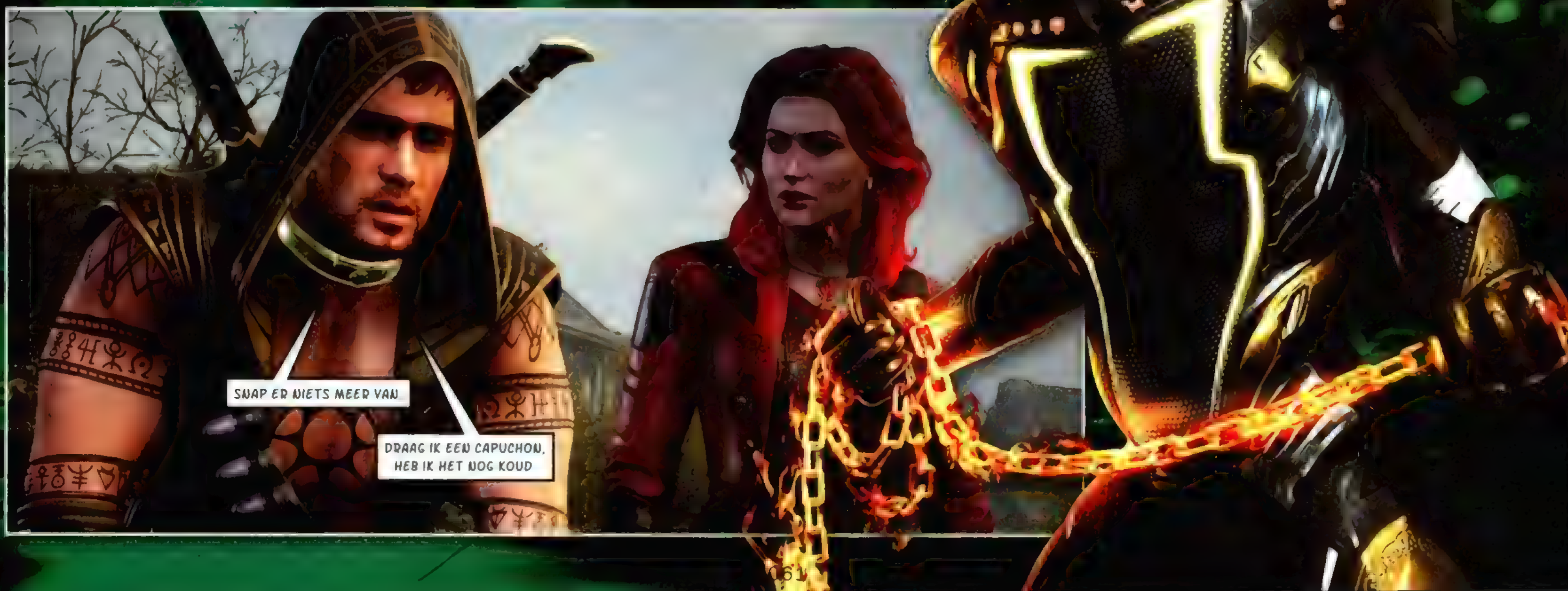
Het besef

Goed, het is wel vaker zo dat de eerste paar uren van een game me niet meteen bij de kladden hebben, en een eerste indruk is in het geval van een videogame niet altijd allesbepalend. Gelukkig is dat in het geval van Midnight Suns ook zo; dit is zo'n titel die zich langzamerhand, als een soort Krakoan bloem, steeds verder opent en zichzelf immer meer blootgeeft. Na de eerste uren werd ik in een rap tempo steeds dieper de game in getrokken, terwijl de gameplay helderder werd en veel, heel veel nieuwe systemen aan de lopende band geïntroduceerd werden.
Al snel werd me duidelijk dat de verschillende soorten 'essence' gekoppeld zijn aan het upgrade-systeem van je deck, dat je 'reagents' kan gebruiken om speciale combat-items te maken en begonnen de gevechten ook steeds logischer te worden toen ik eenmaal doorhad wat de informatie op de kaarten precies inhoudt.

Ondertussen vielen ook sterkere stemacteurs me positief op: Nico Minoru wordt ingesproken door Lyrica Okano, dezelfde actrice die haar zeer overtuigend speelde in de Runaways-serie, en Blades loodzware stemgeluid komt van Michael Jai White, die ontzettend veel nerdy shit op z'n cv heeft staan; van Spawn tot en met The Dark Knight en van Mortal Kombat tot en met Arrow.

De ontsnapping

De latere uren die ik in Midnight Suns spendeerde vlógen met een noodgang voorbij, alsof ik naar de Dark Dimension getransporteerd was, daar waar tijd niet bestaat. Geen moment verveelde ik me, en m'n plezier stagneerde amper, want mijn aandacht werd constant gegrepen door nieuwe, glim- »





mende, glanzende dingen. Steeds meer superhelden sluiten zich aan bij de Midnight Suns' gevecht tegen Lilith, van Spider-Man tot en met Captain America, en elk personage heeft zijn eigen skills, aanvallen, 'Heroics', persoonlijkheid, opdrachten, dialogen en personalisatie-opties. Ik moest en zou alles unlocken, elk gesprek volgen en diep nadenken over het lot van elke kaart: zou ik hem inwisselen voor grondstoffen, of upgraden?
Ook in de Abbey gebeurt van alles; zo zijn er de training grounds, Hero Ops en Forge, daar waar je respectievelijk helden kunt levelen, ze erop uit kunt sturen voor extra beloningen en onderzoek kunt doen naar nieuwe upgrades. Die laatste doet erg denken aan XCOM, want ook in die game heb ik research gedaan naar Alien Alloys en Advanced Materials (fijne knipoog, Firaxis!), terwijl sommige verhaalmissies in Midnight Suns eveneens vergrendeld zitten achter een research-node. Maar de Abbey is vooral een hang-hub; dit is waar je met Blade gaat chillen bij het zwembad, met Peter Parker en Robbie Reyes een shopclub begint en een surpriseparty plant voor Colossus' zusje - laat Magik overigens niet horen dat ik haar zo genoemd heb...
Midnight Suns heeft daarmee drie van de vier pilaren van een goede game (volgens BioWare) meer dan gedekt: progressie, combat en verhaalvertelling. Maar ook de laatste, exploratie, is met een bijzondere kwinkslag in de game verwerkt, want het gebied rondom de Abbey is daar rijp voor. Door spreuken te leren die je steeds verder toegang verschaffen in de omgeving, als een soort mini-Metroidvania, kom je verkennenderwijs meer te weten over het verleden van de Midnight Suns, Lilith en Hunter zelf, terwijl je dagboekpagina's, schatkisten, nieuwe resources en missies tegenkomt. Je zult maar een paar keer in de game zo'n ontdekkingstocht ondernemen, maar het is een welkome afwisseling op de strijdvelden, waar bewegingsvrijheid, tja... eigenlijk niet bestaat.

weetje • weetje

Midnight Suns is gebaseerd op de Midnight Sons-comics van Marvel. Nou is de naam volgens Firaxis aangepast omdat het geen hervertelling is van die reeks, maar ik vermoed ook dat het 'zonen' in de naam net even wat te gecentreerd is rondom het mannelijke geslacht om nog een goede titel te zijn anno 2022.

> **"Marvel's Midnight Suns komt akelig dicht in de buurt van mijn droomgame."**

Het plezier

Want over grenzen van de gevechten gesproken, dat is eigenlijk waar de actie van Midnight Suns om draait: omgaan met beperkingen. Dat klinkt niet heel spannend, maar je bent constant bezig om de maximale hoeveelheid schade te berokkenen aan je vijanden door slim gebruik te maken van de kaarten die willekeurig in je 'hand' worden verdeeld. En van de omgeving, zoals met containers die je tegen vijanden aan kan schoppen en stapels kranten die je tegen hun hoofd kan slingeren. Er zijn tal van regels die de gevechten zowel interessanter als complexer maken: sommige aanvalskaarten kósten Heroism en andere, inzetbare skills leveren juist wat van dit ontastbare, maar onmisbare goedje op. Bepaalde kaarten kan je terugverdienen als je er een vijand K.O. mee ramt en knockback - de mate waarmee een vijand verplaatst wordt door de impact van je aanval - is ook een zeer belangrijke factor in de puzzels van Midnight Suns' gevechten. Net zoals Taunt, Block, zogenaamde Drop Zones, een reeks van statuseffecten, passieve plus actieve skills en noem elke strategische factor die je ooit in een turn-based game ben tegengekomen maar op: Midnight Suns heeft het vást, en dan nog wat.
Aangezien dit natuurlijk een Marvel-game is, word je tijdens de gevechten soms scherp gehouden door eindbaassuperschurken zoals Venom, Crossbones en Sabretooth, die nieuwe regels introduceren en variatie bieden op het gangbare Hydra-gespuis. Daarnaast vliegen de bijdehante opmerkingen van Spidey tot en met Stark je om de oren en wordt het wel duidelijk aan de impact van de moves dat je hier te maken hebt met de superkrachtigen: de prachtige spreuken van Stephen Strange, Ghost



GEEK-REFERENTIES ALS STEMMEN

Naast de stemmen van Nico en Blade, zijn er meer acteurs wiens prestaties ik enorm waardeer in Midnight Suns. Zo doet de altijd fantastische **Laura Bailey** een zeer verdienstelijk Russisch accent in haar rol als Ilyana Rasputin AKA Magik. **Yuri Lowenthal** pakt zijn rol als Spider-Man weer op, net zoals in de Spider-Man-games van onder andere Sony, en dat doet hij met een jeugdig enthousiasme. De casting van **Brian Bloom** als Captain America voelt voor mij bijna als een referentie naar XCOM 2, want daarin speelt dezelfde acteur 'Central', een van de belangrijkste officieren in de strijd tegen de aliens. **Steve Blum** de stem van Wolverine laten doen is eigenlijk een inkoppertje, want deze voice-veteraan heeft sinds 2004 al een keer of 35 zijn naam aan Logan verbonden. Een erg leuke beslissing is daarnaast het feit dat voor de mannelijke Hunter, het hoofdpersonage, voor **Matt Mercer** is gekozen; deze megageek is niet alleen de meest bekende Dungeon Master op de wereld dankzij het populaire worldbuilding-merk Critical Role, er staan ook nog eens meer dan vierhonderd rollen in allerlei tekenfilms en videogames op zijn cv, waaronder - jawel - XCOM 2. Maar waar ik veruit het meest van onder de indruk ben van alle stemmen in Midnight Suns, is die van de vrouwelijke Hunter, die ingesproken is door **Elizabeth Grullon**. Zij is een relatieve nieuwkomer als stemactrice, maar ik weet zeker dat we haar nog heel, héél vaak zullen horen, want de manier waarop ze met een bijna koninklijke waardigheid je echt het idee weet te geven dat ze driehonderd jaar geleden ook al op deze aarde rondliep, is zwaar indrukwekkend.

Rider z'n hellevuur en het Portal-spiel van Magik behoren tot m'n favorieten.

De voldoening

Natuurlijk is turn-based strategy in de basis een indirecte soort gameplay, maar terwijl veel games in dit genre de speler juist meer opties en controle geven (denk aan Gears Tactics en Mario + Rabbids), neemt Firaxis je in Midnight Suns juist wat sturing af. Alle acties zijn namelijk beperkt, onderhevig aan kans of moeten via een medium - een omweg - gedaan worden: aanvallen gaan via kaarten, je over het strijdveld bewegen kan in hele beperkte mate, omgevingsaanvallen kunnen alleen gedaan worden als je held in de juiste positie staat en je deck wordt voor een groot deel willekeurig toebedeeld. Deze beperkingen zorgen soms voor lichte frustratie, maar vaker dan dat zorgt een goed uitgewerkt plan, een soepel verlopende beurt, voor enorm veel bevrediging. Een vierdubbele K.O. met een Chain Strike van Spider-Man bijvoorbeeld, of Magik die met een lekkere 'This is Sparta'-kick een vijand in een Hellmouth van Ghost Rider schopt.

weetje • weetje

Gamedirector Jake Solomon: "There's a lot of thinking that goes into writing the dialogue where it works, whether you've been reading since forever or if you've only seen a movie here and there." En dat merk je, Jake. Erg knap gedaan!

Deze hele game zit PROPvol met ontelbaar van dat soort bevredigende momenten, klein en groot. Een goed gekozen dialoogoptie die niet alleen je relatie met Captain America verbetert, maar je Light-/Darkness-balans ook nog wat dichter richting het allerheiligste brengt. Het unlocken van het perfécte kleurenschema voor Magik haar New Mutants Legendary-suit, of de perfecte Legendary Gift aan de juist superheld schenken... de endorfine-injecties houden maar niet op. Op een gegeven moment genoot ik zelfs van een hilarische discussie tussen Strange en Stark, ondanks hun enigszins zielloze stemmen.

De catharsis

Ja, ik kan best wel wat kritiek leveren op Midnight Suns' matige graphics, repetitieve muziek of indirecte actie. En nee, dit gaat zeker geen game zijn voor iedereen, onder andere om die redenen. Maar om eerlijk te zijn ben ik juist harder op zoek gegaan naar kritiekpunten, naar zaken die beter kunnen, omdat Midnight Suns zo verdacht perfect in mijn straatje past. Ik heb mezelf gedwongen nog kritischer te zijn dan normaal, simpelweg omdat een review van een bevooroordeelde fanboy niet zoveel waard is. Desalniettemin kom ik met moeite op een paar redelijk oppervlakkige minpunten die in het grootse geheel van dingen - en deze game is GROOTS - redelijk verwaarloosbaar zijn ten opzichte van de nu al HONDERD uur plezier die ik eruit gehaald heb. Midnight Suns kent tactische, uitdagende battles - en, heel slim bedacht, gaandeweg de game unlock je hogere moeilijkheidsgraden -, enorm veel upgrade- en gameplay-systemen die zich gaandeweg de immens lange speeltijd ontgrendelen en slim op elkaar inspelen, ontzettend veel prima geschreven, soms hilarische dialogen, interessante character-ontwikkeling, een fijn stukje exploratie, een belachelijke hoeveelheid personalisatie, een riante lading Marvel-liefde en nog veel meer magische videogame-reagants. Ik mag dan allang geen onbevangen knaapje van onder de 10 meer zijn, maar Marvel's Midnight Suns komt akelig dicht in de buurt van mijn droomgame.

SCORE 94

Midnight Suns is een beetje Persona, heel veel Dragon Age, misschien net iets minder XCOM dan je zou hopen en een flinke dosis Marvel-liefde. Het is een mix van spectaculair veel heerlijke game-ingrediënten onder een laag van licht verouderde graphics, en voor deze Marvel-minnende XCOM-fanaat raakt het, smackdab in the middle, een heel specifieke spot.

WOUTER

Als je gaandeweg de moeilijkheidsgraad steeds verder omhoog pompt, tik je wel de 100 uur aan.

40-100 UREN

BASICS

TACTICAL RPG
FIRAXIS/2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW

NEED FOR SPEED UNBOUND

ONEERLIJK KAT-EN-MUIS



Toen bijna drie jaar geleden bekend werd dat Need For Speed weer verzorgd zou worden door ontwikkelaar Criterion, sprong Florian een gat in de lucht. Hot Pursuit en Most Wanted waren namelijk prima games en dus moet het ook wel goedkomen met Need For Speed Unbound, toch?

Eeuh... nee, niet echt. Ik had best hoge verwachtingen van Unbound, maar de game valt tegen. Er gaat te veel mis, waardoor zelfs het altijd vermakelijke kat-en-muisspelletje tussen de racers en de politie in dit deel oneerlijk, buggy en irritant is.

Comic-stijl

Eigenlijk het enige dat echt goed geslaagd is, is de speciale comic-stijl van bepaalde effecten. Je hebt ongetwijfeld in trailers gezien hoe er bijvoorbeeld dikke 'getekende' rookwolken ontstaan tijdens het driften en vleugeltjes tijdens het maken van hoge sprongen. Dit is wat mij betreft absoluut een leuke visuele toevoeging. Ook de personages hebben een cel-shaded-achtige stijl die goed past bij de effecten, waardoor er een strak uitziend geheel ontstaat naast de redelijk fotorealistische stijl van de omgevingen en voertuigen. Het is een tof contrast dat je niet vaak ziet, zeker niet in racegames. En ja, deze effecten kun je customizen!
Grafisch gezien valt er sowieso niet zoveel aan te merken op NFS Unbound. De spelwereld is groot en gedetailleerd en vooral de auto's zien er wreed uit. De game draait daarbij in 60 frames per seconde in een zichtbaar hoge resolutie, waardoor het gevoel van snelheid fantastisch overkomt. Zeker in een supercar zoef je zo meesterlijk snel door de wereld dat je haast geen tijd hebt om met je ogen te knipperen.

Overdreven drifts

Wat besturing en physics betreft heb ik een flinke haat-liefdeverhouding opgebouwd met Need For Speed Unbound. Het is namelijk heel erg afhankelijk van het type auto of de game lekker wegspeelt of niet. De focus ligt weer op belachelijk overdreven drifts om de bochten door te komen, maar dit werkt alleen goed in auto's uit de middenklasse met achterwielaandrijving.
Als de auto te snel is, wordt het te lastig om een drift lekker aan te houden en precies op het juiste moment in te zetten. Als de auto te langzaam is, heb je echter weer geen snelheid genoeg om de grip te verliezen en ga je vanzelf slingeren. Auto's met vierwielaandrijving hebben eigenlijk te veel grip voor drifts, maar sturen doen ze ook niet echt, en auto's met voorwielaandrijving moet je gewoon helemaal negeren.
Je kunt per auto de settings aanpassen om de focus op grip of juist drifts te leggen, maar de sweetspot is erg klein en verschilt flink per klasse auto. Er zijn maar een paar auto's die ik lekker vond rijden, en daarmee komt de game echt tot leven. Het geeft een vette kick om met ruim 200km/u door de stad te driften terwijl de politie in je nek loopt te hijgen!



Compleet verpest

De rest van de game valt eigenlijk gewoon erg tegen. Het verhaal is mega standaard, met ongeïnspireerde personages en tenenkrommende voice-acting; er zitten weinig nieuwe vette auto's in de game; de customisatie-opties zijn grotendeels hetzelfde als

SPELLETJE



in NFS Heat; de muziek bestaat zeker voor 50 procent uit verschrikkelijke 'mompel-rap'; de game is super buggy. En zo kan ik nog wel even doorgaan. Maar wat Need For Speed Unbound echt zo goed als compleet verpest is de AI van zowel de racers als de politie. Zo heeft de game een van de meest ongebalanceerde 'catch-up'- of 'rubberbanding'-systemen ooit. Deze techniek wordt vaak toegepast in arcaderacegames om races van begin tot eind spannend te houden, maar het is in dit geval slecht uitgewerkt.

Zo beslist de game soms simpelweg dat je de race niet kunt winnen, hoe foutloos je ook rijdt. En dat je dus op het laatste moment nog even op onmogelijke wijze wordt ingehaald, terwijl je op topsnelheid rijdt. En dat de AI precies op hetzelfde moment NOS gebruikt. En dat de AI soms met geen mogelijkheid van de ideale lijn afwijkt, hoe hard je ze ook beukt. En dat de accelaratie en topsnelheid van de AI altijd sneller is. Winnen heeft te weinig met skills te maken en te veel met geluk.

"Dit is niet de geniale terugkeer van Need For Speed waar we op hoopten."

Kat en muis

Helaas is het leukste van Need For Speed, het eeuwige kat-en-muisspelletje tussen de racers en de politie, door de verschrikkelijke AI misschien wel nog erger, tot op het punt dat ik alleen maar geïrriteerd werd, in plaats van dat het leuk, spannend en uitdagend is. Je hebt veel te snel het maximale wanted-level te pakken en krijgt dan bijna constant politie achter je aan. Dit is in races nog wel okay, maar in free-roaming tussen de events door is het fucking irritant. Je krijgt amper de mogelijkheid om te ontdekken of om naar een nieuw event te rijden. De politie is praktisch onmogelijk om te ontwijken en weet je op magische wijze altijd te vinden, zelfs als je aan het schuilen bent. In het begin is dat nog wel vermakelijk, maar al snel krijg je door dat het meer om mazzel gaat dan om slimme trucjes toepassen om van ze af te komen. En zelfs al kom je van ze af, binnen een paar seconden hebben ze je weer gevonden. Om gek van te worden!

Oneerlijk

Het allerergste is nog (en dit kan Criterion echt niet maken): de mofo's spawnen voor je neus! Als je een tunnel inrijdt verschijnt er sowieso op het laatst nog even politie en als je dan snel omkeert, flikt de game hetzelfde aan de andere kant van de tunnel. En waarom kan de politie door gebouwen en obstakels rijden als ze niet in beeld zijn? Je ziet het verdomme gebeuren op je minimap!

Het is meesterlijk als de politie het je flink lastig maakt, maar dat niveau wordt in het geval van Need For Speed Unbound niet bereikt door de moeilijkheidsgraad, maar simpelweg omdat het oneerlijk en frustrerend is. Dat zou nog voor lol kunnen zorgen in de multiplayer, maar daar zit dan weer geen politie in. Sterker nog, de multiplayer staat helemaal los van de singleplayer en heeft zelfs een eigen garage. Inderdaad, de auto's die je met zoveel liefde en passie hebt ontworpen en gepimpt in de hoofdmoot van de game kun je niet gebruiken in de multiplayer en je kunt alleen races tegen elkaar rijden of in freeroam wat aankloten.

Over het algemeen is de game nog net vermakelijk genoeg om er een weekendje lol mee te hebben, maar dit is niet de geniale terugkeer van Need For Speed waar we op hoopten. De serie heeft met de afgelopen games zijn glans wel een beetje verloren en daar verandert Unbound, ondanks de toffe comic-stijl, weinig aan.



SCORE 60

De comic-stijl is cool en de game speelt net lekker genoeg weg voor een regenachtig weekend, maar dit is een van de slechtst uitgewerkte Need For Speed-games ooit en een behoorlijk teleurstellende terugkeer van ontwikkelaar Criterion.

FLORIAN



Als je echt een doorzetter bent valt er meer uit te halen, maar ik gok dat je het na 10 uur wel gezien hebt. Perfect voor een regenachtig weekend, dus.

10 UREN



BASICS

RACING GAME
CRITERION GAMES/EA
1-16 SPELERS
OUT NOW



REVIEW META QUEST, PC VR

COMPOUND

In eerste instantie lijkt Compound een simpele first-person shooter te zijn in de stijl van oldschool games als Wolfenstein, Doom en Quake. Dat alleen is al best leuk in VR, maar het is het vleugje roguelite dat Compound erg origineel en speciaal maakt. In Compound is het de bedoeling om iedere etage van een wolkenkrabber te overmeesteren door op alles te schieten dat beweegt, om vervolgens de lift te pakken naar de volgende verdieping. Dit is een erg standaard principe van een wave-based shooter, al trigger je de waves in dit geval dus via de lift, in plaats van automatisch.



Met zijn pixel-achtige grafische stijl oogt de game heel herkenbaar en wat gameplay betreft doet het ook erg denken aan oldschool shooters, maar er zit een extra laag in, die je eigenlijk pas gaandeweg doorkrijgt. De verdiepingen zijn namelijk willekeurig gegenereerd en daardoor iedere keer anders.

Maar het gaat verder dan dat, want in Compound krijg je te maken met tijdelijke en permanente upgrades, zoals we kennen uit roguelikes, en de game past zijn moeilijkheidsgraad daar op aan. Dus stel, je speelt de game een keer uit op de gemakkelijkste moeilijkheidsgraad. Die eerste playthrough biedt weinig uitdaging, maar als je dezelfde easy-mode nog een keer zou opstarten merk je meteen dat het een stuk lastiger is geworden, aangezien je begint met upgrades uit de vorige playthrough.

De moeilijkheidsgraad schaalt als het ware tot op zeker hoogte met je mee en dat maakt Compound ineens van een simpele shooter, tot een mega uitdagende roguelite. Het gekke is alleen dat de volledige potentie er pas na een paar playthroughs uit komt. Compound komt dan ook erg langzaam op gang, misschien wel té langzaam. Het is dat ik heb doorgezet voor de review, want na de eerst uurtjes dacht ik gewoon te maken te hebben met een gemakkelijke oldschool first-persoon shooter in VR.

Na een aantal playthroughs komt Compound echt tot leven en ik heb me er goed mee vermaakt, maar ik moet wel nog even zeiken op de irritante 16-bits geluidseffecten in de game. Vooral de typisch oldschool 'bliepjes en bloepjes' en constant dezelfde geluiden van de wapens komen al snel je neus uit. Oh, en Compound is totaal niet geschikt voor VR-newbies, want zelfs ik werd een beetje draaierig van de snelle smooth-motion actie in first-person.

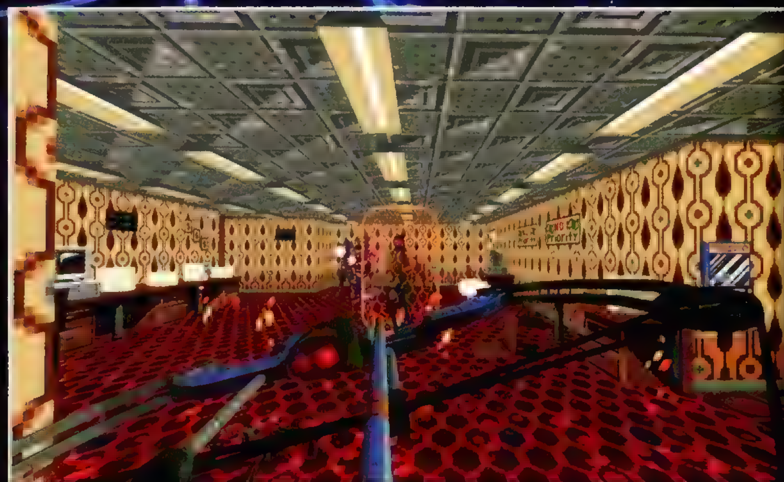
SCORE:



KOTSGEHALTE:









REVIEW | META QUEST, PC VR, PS VR

MASKMAKER

In 2019 kwam A Fisherman's Tale uit van ontwikkelaar Innerspace, die je absoluut moet proberen als je van puzzelgames houdt. Maskmaker is het nieuwste project van de studio en ook dit is een meesterlijk voorbeeld van een game die alleen in VR werkt.
In Maskmaker ga je als leerling van de legendarische Maskmaker op zoek naar de geheimen van mysterieuze maskers met magische krachten, en probeer je erachter te komen wat er precies met de verdwenen meester is gebeurd. Het verhaal is flinterdun, maar dat geeft niet, want het gaat allemaal om de maskers.
Via een zeer uitgebreide workbench is het mogelijk om zelf maskers te ontwerpen. De designs moet je echter eerst unlocken via blauwdrukken, die je kunt vinden in verschillende magische werelden. Nadat je zo'n blauwdruk hebt gevonden moet je het masker zelf maken door het uit een blok hout te hakken, snijden en schuren. Daarna moeten er details op geplakt worden en moet er een likje verf op. Als je dit allemaal goed doet, kan je het masker opzetten en kom je terecht in een nieuwe magische wereld.
En ook daar is dan weer een blauwdruk te vinden voor de volgende wereld, en ga zo maar door. Dat



klinkt simpel, maar de blauwdrukken zijn soms ook als het ware andere personages in die magische werelden, die je over kunt nemen door het masker dat ze op hebben na te maken. Zo kom je bijvoorbeeld in een bepaalde wereld aan bij een brug die openstaat. Om naar de overkant te komen moet de brug naar beneden, maar de hendel zit aan de andere kant. Via je verrekijker zie je dan in de verte een personage met een masker staan dat je nog niet hebt gemaakt.
Zodra je terugkeert naar je workbench en exact hetzelfde masker maakt en op je hoofd zet, zal je zien dat je dat personage aan de overkant van de brug overneemt en je de brug kan laten zakken. Daarna zet je het originele masker weer op en ga je verder. Dit principe maakt het een van de meest originele puzzelgames die ik ooit heb gespeeld; het werkt meesterlijk in VR.
De puzzels in de werelden zijn heel tof ontworpen, waarbij je af en toe echt goed moet nadenken over de combinaties van maskers, en ook het bezig zijn met de maskers zelf is iedere keer een soort creatieve puzzel op zich. Het grapje van in een totaal andere wereld uitkomen door middel van het opzetten van een compleet nieuw masker blijft ook nog eens magisch. Dit is waarom VR bestaat! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

NIEUW JAAR, NIEUWE CRYPTISCHE SCORES



WACHT ANDERS MAAR OP SPORTS STORY



Titel: Soccer Story
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 16,79 euro

Als je een game ontwikkelt die dat corrupte schijt-Fifa belachelijk maakt, dan heb je direct mijn aandacht. Soccer Story is een voetbal-RPG die een verhaal en role-playing-elementen combineert met arcadeachtige voetbalpotjes, en dat werkt… redelijk. **De game heeft overigens officieel niks te maken met het fantastische Golf Story en vervolg Sports Story** – waarvan die laatste op het moment van schrijven nog kapotter is dan mijn met accuzuur doordrenkte laptop. Het gaat echter wel voor dezelfde vibe: **een speelse twist op een populaire sport in een koddige wereld**. In Soccer Story is voetbal namelijk verboden door een kwaadaardig bedrijf onder leiding van Jeb Batter. Aan jou om als rebel een voetbalteam op te richten en tijdens officiële, gecontroleerde wedstrijden voetbal weer aan de man te brengen.

In de praktijk betekent dat veel rondwandelen door uiteenlopende gebieden en daar korte quests oplossen. De insteek daarvan stond me vanaf het begin eigenlijk meteen al een beetje tegen: naast creatief gebruik als het fantastische voetgolf, hou je je vooral bezig met fetchquests. Scoor zoveel keer in een verstopt doel, ram zoveel eikels uit de boom; na een tijdje komen de opdrachten een beetje je neus uit. En **als je net zo slecht bent in zoeken als ik, dan kan het even duren voordat je elk lijstje hebt weggewerkt en de volgende pot mag spelen.**

De wedstrijden zelf zijn anderzijds wel geinig. Ik heb altijd een zwak gehad voor kleinschalige arcadevoetbalgames als Mario Strikers en Fifa Street, en Soccer Story doet dat ook best aardig. Potjes zijn kort en de besturing is simpel – je kan passen, sliden en schieten. Ergens had ik gehoopt dat de statistieken die je upgradet een diepere laag bieden, maar voor zolang de game duurt is het redelijk vermakelijk.

Het helpt trouwens dat de game er prachtig uitziet. **De werelden kennen een soort driedimensionale pixelartstijl, die onder invloed van water en wind lekker bewegelijk is.** Dat geeft Soccer Story een lekker relaxte sfeer, waarbij je nooit de urgentie hebt om iets te móéten doen.

Maar is dat genoeg om deze game aan te raden boven Golf Story? Niet echt, zelfs als je echt een gruwelijke hekel hebt aan golf. Mocht je echter groot fan zijn van dit schattige subgenre, dan kun je Soccer Story best een kans geven. Of wachten totdat ze Sports Story hebben gefixt.



SCORE:







DOOIE DINO'S OP MOCK-MALTA



Titel: **Jurassic World Evolution 2: Dominion Malta Expansion**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 19,99

Ik grijp elk half excuus om Jurassic World Evolution 2 weer te mogen spelen met beide handen stevig vast, en de Malta Expansion (die voortborduurt op de Dominion-uitbreiding van een tijdje geleden) leek zelfs wel een heel excuus! **In deze nieuwe content gaat de dinoparkbouwer naar Malt... oh wacht, nee, naar de 'warmte van de Middellandse Zee'**, alwaar een Campaign staat te wachten die enerzijds nieuwe dingen doet, en anderzijds een beetje terug in de tijd gaat...

Gebaseerd op de Jurassic World-film die we van de hele serie het snelst zijn vergeten, Dominion, focust de Malta Expansion zich op een stel fictieve (ik kon ze in ieder geval niet vinden op Google Maps) binnenlandse eilanden die aan de hand van cargoschepen met elkaar verbonden zijn. **De manier waarop je in dit gebied van park naar park hopt en dinosaurussen met elkaar uitwisselt, doet erg denken aan het eerste deel van Jurassic World Evolution**, waarvan de campaign ook voortdurende wisselingen van locatie vereiste. Het zorgt, logischerwijs, aan de ene kant voor de nodige afwisseling, aan de andere kant moet je constant je focus verleggen totdat je een beetje overzicht hebt van de drie dinotuinen die je aan het bouwen bent. Naast weer een hoop nieuwe dino's, is de belangrijkste toevoeging in 'Malta' de Exchange. **Op deze zwarte markt handel je in dino's, genomen en eieren** die ofwel van de Underground, of van de Authorities afkomstig zijn. Sommige dinosaurussen en specifieke research kan je pas kopen of uitvoeren als je een bepaalde reputatie bij een van beide gehaald hebt, waarmee er een heel nieuw spel van balans geïntroduceerd wordt in JWE2. Dit had hartstikke leuk kunnen zijn, als je niet zoveel tijd verspilde aan het omzeilen van bugs. Of klassieke 'features', zal de ontwikkelaar ze vast noemen.

Jurassic World Evolution 2 was zo'n chille ervaring geweest als er niet constant iets fout ging met die game. Want waarom, DE FUCK, kan ik tussen die twee hekken, waar ik ruimte zát heb overgelaten, nou geen weg bouwen?! Moet ik nu echt een hele omheining opnieuw neerzetten, compleet met poorten en ingangen voor mijn tourtruck, omdat de game me zulk gepriegel niet toelaat? De hoognodige toevoeging van bruggen - wat vast een ontwikkelhel is, dat geloof ik wel - hoef ik natuurlijk niet te verwachten in een DLC, maar **een tweakje hier en daar is toch niet te veel gevraagd?**

Ook bleef m'n hele campaign (er is overigens geen toevoeging aan de Chaos Theory-modus dit keer) meerdere keren hangen omdat m'n dino's niet uit de broederij gehesen werden en m'n heli's er oneindig boven bleven wachten. Er was geen fix voor te vinden online, dus op een gegeven moment ben ik maar een nieuwe hatchery gaan bouwen, ffs. Als de Campaign iets pittiger was geweest op dit punt, dan was het funest geweest en **was ik uren aan progressie verloren**. Tot overmaat van frustratie leek alle transport daarna veel langzamer te gaan, tot aan het tergende toe bij grote klussen, vermoedelijk omdat er dus drie heli's bezet waren door een oneindige wachtpartij!

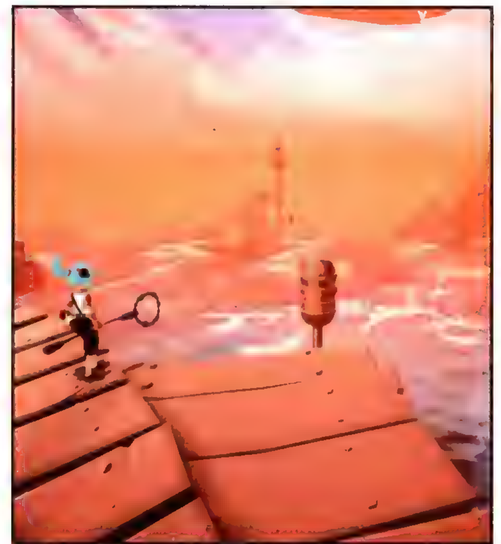
Je kan dus wel zeggen dat mijn tijd in fantasie-Malta een stuk leuker had kunnen zijn. **Ik had de in principe vermakelijke, doch korte campaign prima kunnen klaren voordat m'n eerste dino's dood waren gegaan** (de onvermijdelijke dag waarvan je hoopt dat 'ie nooit komt), maar door té veel gepriegel en fuckery werd m'n terugkeer naar Jurassic World Evolution ongeveer net zo leuk als de laatste film. Waarin Claire trouwens net zo verontwaardigd als ik zei: "Nobody said there would be bugs."



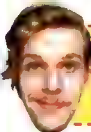
OORDEEL:







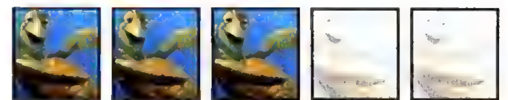
KODDIG, KLEURRIJK EN KARIG



Titel: Wavetale
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 29,99

Stadia is ten onder gegaan, en dat betekent dat enkele exclusives naar andere platformen komen drijven. Zo ook Wavetale, waarin je in de huid kruipt van een meisje dat op een eiland woont maar onder geen omstandigheden in contact mag komen met de zee. Totdat de pleuris uitbreekt, natuurlijk, en de rest van de inwoners van het eiland (en alle omliggende eilanden) jouw hulp hard nodig blijken te hebben. **Gelukkig krijg je een mysterieus maatje dat jou in staat stelt om redelijk snel over de golven te surfen en zo alle eilanden te bereiken.** Eenmaal op die eilanden moet je mensen bevrijden van een rare, zwarte substantie door ze een mep te verkopen met je visnetje, en verzamel je vervolgens een paar spulletjes door te platformen, terwijl je tussendoor vecht met nog meer zwarte-substantie-monstertjes. Tja, **qua gameplay is Wavetale niet erg boeiend, en wat het probeert te doen heb je al in zoveel andere games meegemaakt.** Toch heeft het ook zeker zijn kwaliteiten: een leuke uitstraling, een besturing die net goed genoeg werkt om je een paar uurtjes te vermaken en een mysterie dat nét mysterieus genoeg is dat je erachter wil komen wat up is op deze eilanden – of uhh, dit onder water gelopen stadje. **Ik speelde Wavetale op mijn Steam Deck, en daar is het echt perfect voor.** De game is namelijk verdomd makkelijk, en het van platform naar platform springen (of grappelen) biedt ook weinig uitdaging, maar omdat alles er zo koddig uitziet kun je lekker met je beentjes omhoog genieten van een prima sfeertje. Of het die 30 euro waard is, tja... Ik zou zeggen van niet, maar als je echt naarstig op zoek bent naar 3D-platformers met simpele gevechten en een geinig verhaaltje, dan ben je bij Wavetale aan het juiste adres.

SCORE:





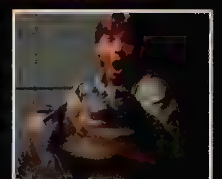
LIL' BREATH OF THE GATOR



Titel: Lil Gator Game
Platform: PC, Switch
Prijs: 19,99

Wat als je Zelda pakt, er een snufje Animal Crossing bij gooit en dit combineert tot een compacte indiegame met een schattige krokodil-alligator in de hoofdrol? Dit moeten de makers van Lil Gator Game hebben gedacht. Deze indiegame voor Switch en PC is wholesome en vooral niet te moeilijk. **Het spel begint als een grote ode aan de Zelda-reeks.** De kleine alligator die je bestuurt wil namelijk niks liever dan samen met zijn grote zus avonturen beleven, net zoals in die ene game met de 'Legendary Hero' met een zwaard, schild en groene puntmuts. Helaas heeft je zus het te druk met het 'echte leven', waardoor ze geen tijd meer voor je heeft (feels). Aan jou de taak om aan haar te laten zien hoe leuk het is om avonturen te beleven, want dan móét je zus wel meedoen. Logisch, toch?
De ode aan Zelda is niet alleen in het begin van de game te vinden. **Het is eigenlijk verrassend hoe goed (en hoe veel) de mechanieken uit (voornamelijk) Breath of the Wild zijn overgeheveld** naar deze indiegame. Je kan op je schild surfen, rondzweven met een glider (of een t-shirt in dit geval) en natuurlijk gras maaien met je zwaard. Ook de staminameter voor het klimmen komt wel heel bekend voor. Het resultaat is dat je het eiland in deze game op perfecte wijze kan verkennen en vergelijkbare bewegingsvrijheid hebt als die gast met dat mutsje in zijn meest recente avontuur. En weet je, het eiland is nog leuk om te ontdekken ook. **Overal zijn mini-uitdagingen te vinden, kartonnen monsters die je omver moet slaan om confetti te verzamelen (wat je nodig hebt om items te kopen/ craften) en er zijn genoeg dierenvrienden met hun eigen verhaal.** Vooral de dialogen met deze figuren zijn effectief. Er zitten genoeg leuke woordgrapjes en zelfbewuste opmerkingen over games in. Als je deze diertjes weet te helpen, krijg je vaak een leuke item als beloning. Nog leuker is dat al je buddy's zich vervolgens verzamelen bij de speeltuin, die midden op het eiland te vinden is. Deze speeltuin wordt langzaam omgetoverd tot een leuk dorpje, afhankelijk van hoeveel boyo's je hebt geholpen.
Op visueel vlak biedt de game een schattige artstyle die precies doet wat hij moet doen met een soepele framerate (wat we de laatste tijd wat missen op de Switch). In een paar uur ben je wel klaar met Lil Gator Game, en dat is ook wel eens lekker.

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Hoe heet het hoofdpersonage in Forspoken?**
A) Alfre Netherlands.
B) Alfre Overijssel.
C) Alfre Holland.

2 **Waar vertoefde Jurjen tijdens het schrijven van zijn woestijnverhaal?**
A) Lyon, Frankrijk.
B) El Ouata, Algerije.
C) Merzouga, Marokko.

3 **Waarom snakt PeterKoelewijn zo naar een volgende God of War?**
A) God of War Ragnarök smaakte naar meer.
B) Hij is bijna klaar voor zijn Kratos-cosplay, maar wil wel relevant blijven.
C) Elke god is er een te veel.

4 **Waar vergelijkt Laura haar personal trainer mee?**
A) Super Mario Sunshine.
B) Elden Ring.
C) Wii Sports.

5 **Waarom wil Nintendo waarschijnlijk Advance Wars (nog) niet uitbrengen?**
A) Blue Moon lijkt verdacht veel op Rusland.
B) De Mario-DLC is nog niet af.
C) Orange Star lijkt verdacht veel op Rusland.

6 **Waarom is het enigszins okay dat High On Life op veel vlakken matig is?**
A) De game lijkt daar volledig van bewust te zijn.
B) Wubba lubba dub dub!
C) Hij veranderde in een AUGURK.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN ANT-MAN AND THE WASP: QUANTUMANIA-PAKKET MET PET, T-SHIRT (M), FOLDING WEEKEND BAG, SET NOTITIEBOEKJES, STICKERVEL EN SLEUTELHANGER

PU 343 LIGT 22 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

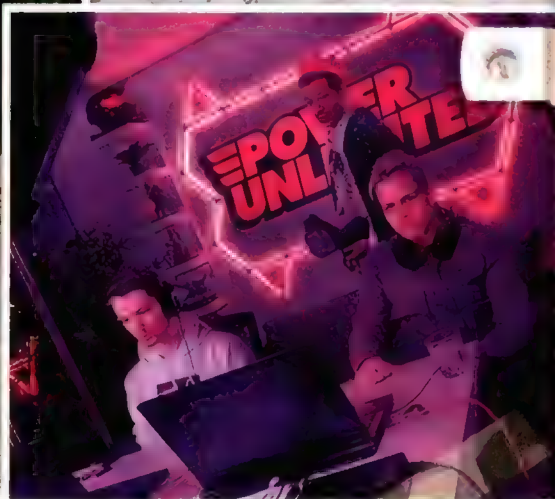
- WORDEN DE DODEN IN DE RUIMTE OPGEPOETST OM ALS GLIMMENDE SCIFI-ZOMBIES OPGEDIEND TE WORDEN.
- KIJKT JURJEN NAAR LONELY TONY'S MET ONTWIKKELTALENT. WAT TEGENWOORDIG AL NIET IN JE EENTJE KAN!
- ZIT EEN FORSPREKING IN EEN KLEIN HOEKJE BIJ DE BESPREKING VAN... EEN BEPAALDE MAGISCHE TITEL.
- HEEFT PETERKOELEWIJN LIEVER DAT DE MAGIE ROEPT, DAN DE PLICHT.
- BINDT MARVIN EEN SEIZOENSGEBONDEN BRIEF VAST AAN DE TOEKOMST.
- DISCUSSIEREN WOUTER EN PETER OVER DE WERKMOGELIJKHEDEN VAN EEN AFGESTUDEERDE ZWEINSTEINER.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



KONING TIKTOK

We zijn dus lekker korte video's aan het pompen op TikTok en dat vinden veel mensen blijkbaar leuk. Zo leuk, dat we met het Power Unlimited-kanaal nu 450.000 mensen hebben die ons volgen. Nu heeft Martin voor een ander merk van onze uitgever ook een nieuw TikTok-kanaal naar de maan gestuurd en heeft ook daar binnen drie maanden een publiek van 125.000 mensen verzameld. En nu is hij dus gekroond tot 'Koning TikTok'. Staat 'm wel...



PERSKIT VAN DE MAAND

Bomvol, maar dan ook echt bomvol, zat deze doos met Sonic Frontiers-spul.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

YO!POST

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.

Beste redactie,

Hoewel ik aanneem dat jullie alles keurig op archief hebben staan, vroeg ik mij af of er nog behoefte is aan oude PU's.
Ik heb vrijwel alles vanaf februari 1998 tot en met april 2011. Tegenwoordig staan ze echter te verpieteren in de opslag, omdat ik woonachtig ben in Japan, alwaar ik tevens werkzaam ben als gamedesigner. Al die jaren PU lezen heeft me geen windeieren gelegd!
Hoewel ik altijd van de PU heb genoten, is de kans dat ik ooit dit archiefmateriaal laat invliegen niet bijzonder groot. Mochten jullie er nog behoefte aan hebben, dan hoor ik het graag!

Met vriendelijke groet,
Martijn



Nou... door een aantal verhuizing zitten er wel wat gaten in ons archief. Zo missen we nummer 39, 54, 61, 81, 102, 105, 112 en 116. Dus als iemand die nog op zolder heeft liggen, dan hebben we een slagroomtaart om te ruilen.



IN DE ZAK

Tjeerd met Sinterklaas levert altijd mooie, ongemakkelijke situaties, ook dit jaar weer. We kunnen nu al niet wachten tot december 2023.

DUTCH COMIC CON

Altijd leuk, de Dutch Comic Con, en dan moet je natuurlijk effe op de foto met Pikachu wanneer je dit beestding rond ziet lopen.



FRAMEDROP

JORDI PETERS







HIGH ON LIFE

Neo's Art



De beste manier om een game als High On Life te promoten is natuurlijk met een Stoner Poster! Tenminste, dat vond Neo, terwijl wij überhaupt geen idee hadden wat een Stoner Poster eigenlijk is. Maar nu we het eindresultaat bekijken is het duidelijk: hiermee spreek je inderdaad een *neemt hijs* specifieke doelgroep aan.



FORSPOKEN